JOYstick

Alles was Computern Spaß macht

6,50 DM 52 Ös 6,50 sfr
ISSN 0935-9273

4 DMV
2. Jahrgang
April 1989



Spherical:
– Strategiespiel einer neuen Dimension

Consumer Electronic Show:
– In Las Vegas! Glamour Games und Sensationen!

Telespielsensation:
– Neue Abenteuer für Mario & Luigi in Super Mario Bros. II

Die Anwendung:
– Machen Sie doch Ihre eigenen Comics!

Wettbewerb:
– Gewinnen Sie mit MicroProse ein Farb-TV!

EDITORIAL

Der... Videorekorder hat es vorgemacht; komplizierte Elektronik, zum Benutzen konzipiert und von einem Millionenpublikum angewendet.

Das Telespiel schickt sich an, es ihm gleichzutun. Nicht nur, daß diese Technologie eine unerwartete Renaissance erlebt; sie vermittelt der deutschen Freizeitszene etwas, was bisher nur dem Videorekorder vergönnt war: ein schnell wachsender Freundeskreis in allen Bevölkerungsschichten. Kein Wunder also, daß wir diesem Trend in JOYSTICK Rechnung tragen.

Inzwischen tut, bei der Vielzahl der Neuerscheinungen, Information not.

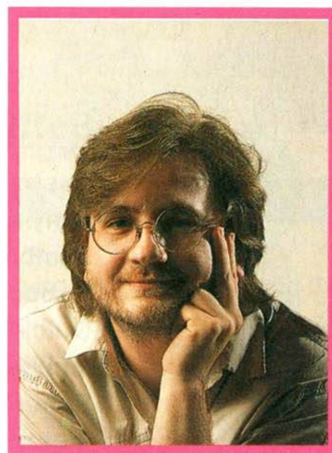
Aber nicht nur die für uns in Europa aktuellen Cartridges sind unser Thema. In Japan und Amerika hat der Telespielmarkt ungeahnte Dimensionen erreicht. Kaum ein Monat, in dem nicht eine gute neue Software vorgestellt wird. Die diesjährige Consumer Elektronic Show, die im Spielerparadies Las Vegas stattfand, legte unmißverständlich einige Trends offen. Die Hallen, die von den Software-Ausstellern besetzt wurden, standen deutlich im Zeichen von Nintendo, dem wohl erfolgreichsten Hersteller von Telespielkonsolen.

Unser Mitarbeiter Markus Matejka hat sich für Sie die CES angesehen; seinen ausführlichen Bericht finden Sie in diesem Heft.

Angesichts dieser Messe und der dort vorgestellten Neuheiten kann der europäische Nintendo-Freund wehmütig werden. Neben diesem Streiflicht aus der internationalen Messewelt und unserem Cartridge-Teil haben wir natürlich auch die neue Computersoftware genauer unter die Lupe genommen. Das Titelbild dieser Ausgabe von JOYSTICK stammt von Celal, einem Künstler, der sich mit seinen 'überrealistischen' Bildern nicht nur im Bereich Coverdesign einen Namen machen konnte; er zeichnet auch für ein gut gestaltetes Western-Comic-Album verantwortlich.

Dieses Titelbild, das übrigens zu dem Spiel Spherical gehört und darüber Zeugnis ablegt, daß gute Coverbilder auch auf guten Programmen zu finden sind, wird sicherlich nicht das letzte gewesen sein, was wir von Celal zu sehen bekommen haben.

Auch Jonny Joystick ist wieder mit von der Partie, und ich glaube, daß der Humor, den Sie in den Strips um Jonny finden, vieles von den absurden Eigentümlichkeiten der Computerspielwelten, die hinter dem Glas des Monitors beginnen, einzufangen vermag. Ich hoffe, daß es uns auch mit diesem Heft wieder gelungen ist, einen abwechslungsreichen, unterhaltsamen und informativen Blick in die Welt der 'elektronischen Unterhaltung' zu werfen.



In diesem Sinne wünsche ich Ihnen gute Unterhaltung bei der Lektüre von JOYSTICK.

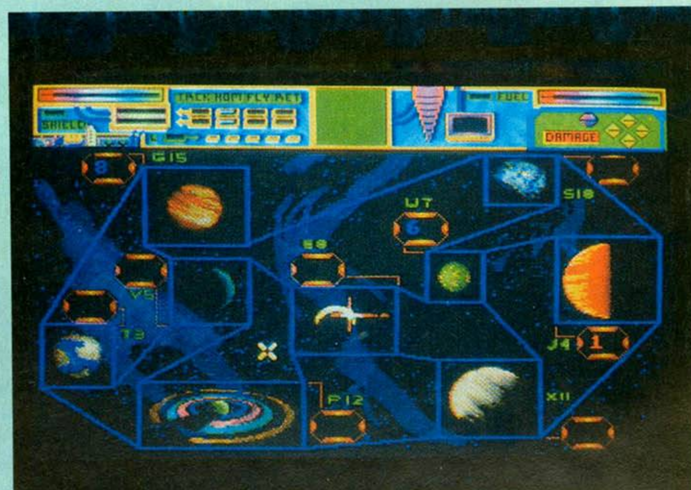
Herzlichst Ihr

Heinrich Stiller

In diesem Heft

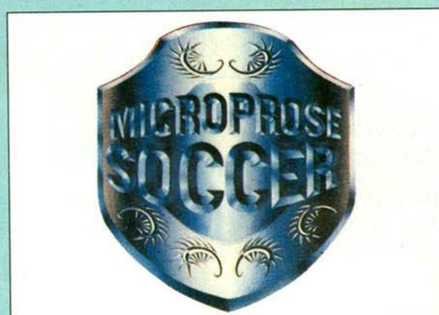
Software Review

Wettbewerb



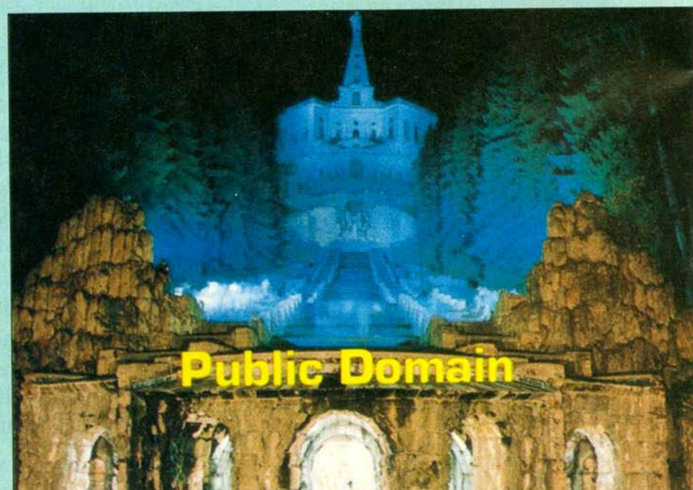
Pioneer Plague – 4096 Farben und ein genialer Sound untermalen dieses Weltraum-Actionspiel.

S. 66



Gewinnen Sie mit Microprose. Heiße Preise warten schon auf die Gewinner. Näheres Seite

S. 75



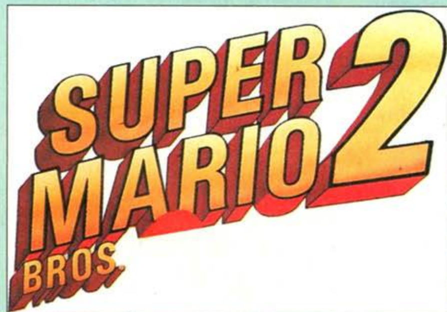
Die PD-Kaskaden sprudeln munter weiter. Wir haben die Flut neuer Produkte genauer untersucht.

S. 91



Die Consumer Electronic Show in Las Vegas – JOYSTICK war dabei und hat einen brandheißen Bericht für Sie erstellt.

S. 36



Super Mario Bros. II – ein Spiel der Superlative. Einen genauen Test finden Sie auf

Seite 90



Joysticks zum Test bei JOYSTICK. Ein Test enthüllt Wissenswertes zu einem wichtigen Thema.

S. 70



Berichte

Cartridge Games

Public Domain

Helpline

Rubriken

BRIEFE

Reaktion zu Leserbrief aus Heft 1/89

Liebe Redaktion, Kampfgruppe ist ein wirklich kompliziertes Spiel, das dem Spieler schon allerhand Nerven abverlangt. Ich habe zwar selbst noch einige Fragen bezüglich dieses Spiels, auf die Frage von Ingo Hilscher wüßte ich jedoch Rat:

Nachdem der Spieler eine Einheit angewählt hat und sich folglich im Befehlsmenü befindet, muß er den Cursor an die Stelle positionieren, wohin sich die Einheit bewegen soll. Nun braucht nur noch die Taste M gedrückt zu werden; der Befehl wird jedoch erst nach der Kommandophase ausgeführt. Oft sind sogar mehrere Kampfphasen notwendig. Warum dies so ist, weiß ich auch noch nicht. Ich wünsche Ingo noch viel Erfolg und eiserne Nerven.

Markus Hendrischk

Reaktion auf Reaktion

Sehr geehrte JOYSTICK-Redaktion, ich bitte Sie, folgenden Leserbrief auf die Reaktion von Herrn Lothar Hausfeld (in Heft 1/89) abzudrucken.

Ha, hast Du gedacht, daß ich jetzt kneife, nee, ich will jetzt mal die Unklarheiten beiseite schaffen, die Du offenbar in Deinem Brief schilderst. Also, erstens, ich heiße Röhr mit Nachnamen, RÖHR nicht verwandt oder verschwägert mit dem gleichnamigen Rennfahrer Walter Röhrl. Zweitens, bei meinem Kommentar aufgrund der Leistungsfähigkeit des Commodore 64 mit seinem 6510-Prozessor habe ich nicht durch eine rosarote Brille geschaut, sondern nur durch die Kontrastfilterscheibe meines CTM 640-Monitor.

Nun aber zur Begründung meines Kommentars über den C64. In meinen Augen ist eine passable Grafik auf einem 8-Bit-Rechner ein Spiel, das das Maximum des Rechners herausholt. Es gibt natürlich Spiele, die längst nicht an dieses Maximum heranreichen (auf dem Amstrad wie auf dem C64), aber man muß doch zugeben, daß der C64 von Haus aus schon das Manko der geringen Auflösung bringt, und da sollen noch passable Grafiken entstehen können?

O.K., Defender of the Crown schöpft zwar schon eine Menge aus von dem, was in den Chips des Commodore-Juniors steckt, aber mehr ist halt nicht. Besonders hat es mich gewundert, daß eine solche Meinung über den C64 von einem Amstrad-User aus den eigenen Reihen kommt, wo doch Dein Rechner ohne Grafikkarte sowieso verloren ist.

Christian Röhr

Red.:
Sehr geehrter Herr Röhr, zuerst stellt sich uns einmal die Frage, wie Ihrer Meinung nach eine gute Grafik aussehen soll, wenn die von Ihnen geschilderte passable Grafik schon das Maximum(!) aus dem Rechner (egal welches Computersystem) herausholt.

Zweitens sprechen Sie ein Thema an, das uns mehr oder weniger schwer belastet. Es handelt sich um den Zwist zwischen den Anwendern unterschiedlicher Computer. Man sollte doch einmal klarstellen, daß jeder Rechner auf seinem Gebiet einiges zu bieten hat. Zwischen den verschiedenen Rechnern sollte man keine Parallelen ziehen. Vergleicht man zum Beispiel den Laser 210 mit anderen Rechnern, die den Z80-Prozessor ihr eigen nennen, so sind doch die Unterschiede nicht in der Computerkonfiguration zu suchen, sondern eher in der Programmierung. Nehmen wir doch z.B. den eben erwähnten Laser 210. Für diesen Rechner gab (und gibt) es kaum Software auf dem Markt, so daß die in den Tiefen der Chips verborgenen Möglichkeiten niemals ausgenutzt wurden. Obwohl dieser Rechner für einen Spottpreis zu haben war, verfügte er doch schon über Möglichkeiten, gerade im Sound- und Grafikbereich, die anderen Rechnern in dieser Preisklasse nicht zur Verfügung standen.

An dieser Stelle sollte der eine oder andere Computerbesitzer erst einmal diese Dinge in Ruhe überdenken, bevor er vorschnelle Urteile über die Fähigkeiten seines bzw. anderer Computer fällt.

Unabhängig und systemübergreifend?

Sehr geehrte JOYSTICK-Redaktion, ich habe mir die dritte Ausgabe Ihrer Zeitschrift gekauft und mir die ersten beiden Ausgaben bestellt. Nach einem ersten Durchblättern fand ich Ihre Zeitschrift im großen und ganzen recht gut. Besonders hervorzuheben sind die News, die Berichte über Entstehung eines Spielhallenspiels und Trojanische Pferde bzw. Killerprogramme. Als sehr gelungen finde ich auch Ihren "Jonny Joystick" (besonders auf S. 58). Ich hätte auch nichts dagegen, wenn Sie mehr von J.J. in Ihre Zeitschrift aufnehmen würden.

Besonders von dem Schriftzug "unabhängig systemübergreifend" hatte ich mir mehr versprochen. Ich bin im Besitz eines Commodore 16 mit Drucker, Datasette, Floppy 1541 und einer Menge von Anwendungs- und Spielprogrammen von hoher Qualität. Als Beispiel möchte ich Summergames, Wintergames, Ace, Hollywood Poker und das Anwendungsprogramm Austrospeed (Compiler) erwähnen. Deshalb war ich enttäuscht, daß Sie nicht eine einzige Zeile über diesen Computer in Ausgabe 1 des Jahres 1989 setzten. "Out" ist dieser Computer meiner Meinung nach noch nicht! Ich würde es sehr begrüßen, wenn Sie diesen Rechner mehr in Ihrer Zeitschrift berücksichtigen würden. Statt dessen testen Sie Cartridges für Sega und NES. Warum? Ich kenne niemanden, der einen Sega besitzt, und außerdem würde ich sagen, daß diese Systeme nicht so stark verbreitet sind wie die Commodore 16, 116 und Plus/4-Reihe. Bitte lassen Sie uns, mit Zeitschriften arg gebeutelten, Commodore-16-, 116- und Plus/4-Anwender nicht im Stich!

Ansonsten gefällt mir Ihre Zeitschrift gut. Aber ein paar Berichte könnten Sie mehr bringen (z.B. etwas über Computermessen).

P.S.: Es gibt jetzt auch schon Public-Domain-Programme für den Commodore 16.

Manfred-Bernd Bönisch

Red.:
Sehr geehrter Herr Bönisch, wir werden Ihre Vorschläge, wie wir das Heft verbessern können, überdenken. Was die Systeme Sega und NES anbelangt, so müssen wir sagen, daß diese Spielkonsolen über kurz oder lang auch in Deutschland mehr publik werden. Auf der CES-Messe in Las Vegas war z.B. der Hauptbestandteil das Medium Spielkonsole. Hier waren die herkömmlichen Computersysteme nicht so stark vertreten, wie man es eigentlich gedacht hätte. Der Vorteil, den diese Maschinen bringen, liegt in der Anwendung; hier ist die Bedienung wesentlich einfacher, als man es von den herkömmli-

chen Rechnern kennt. Einen Vorteil haben jedoch die üblichen Computer gegenüber den Konsolen: Hier besteht nämlich die Möglichkeit, auch eigene Software zu erstellen bzw. Anwendungssoftware zu nutzen. Somit stellt sich für jeden Computerfreund die Frage, für welchen Zweck man einen Rechner einsetzen will. Will man nur spielen, so ist gewiß die Konsole vorzuziehen, denn hier stört keine Tastatur, und auch die Ladezeiten sind nicht so umständlich wie bei den anderen Computern. Da die Konsolen (wie bereits erwähnt) nur zum Spielen gedacht sind, sind sie auch aus unserem Heft nicht wegzudenken. Was natürlich Ihren C-16 betrifft, so ist zu sagen, daß wir unsere Reviews und Berichte so allgemein wie möglich halten wollen, so daß sich jeder Computerbesitzer angesprochen fühlen kann. Leider existiert für die Systeme Commodore 16, 116 und Plus/4 nicht so viel Software, wie für die anderen Computer, so daß wir unser Hauptaugenmerk auf die gängigsten Rechner beschränken müssen. Sollten jedoch bei Softwareprodukten auch der C-16, 116 oder der Plus/4 vorgesehen sein, so können Sie davon ausgehen, daß wir dies auch in der Infobox vermerken werden.

Fehlerorgie

Ich lese Ihre Zeitschrift nun bereits seit der ersten Ausgabe, habe aber einige Kritikpunkte anzumerken:

1. Ihre Spieletests sind zu oberflächlich und noch immer zu wenig kritisch.

2. Wenn Sie ein Spiel testen, fehlen so gut wie immer Hinweise, ob es dieses Spiel auch für andere Systeme gibt.

Hier einige Beispiele aus Heft 2/89:

"F-19 Stealth Fighter" und "Pool of Radiance" kommen auch für ST und Amiga, "Heroes of the Lance" wird für den C-64 erscheinen, "Flight Simulator II" gibt es auch für Atari XL/XE/ST, C-64 und MS-DOS, "Jet" für ST und MS-DOS, "Super Huey" für Atari XE/XL und C-64, "Space Shuttle" auch auf dem Atari XE/XL. Ferner gibt es "Kennedy Approach" auch für Atari XE/XL und jetzt auch für den ST, "Livingstone, I presume?" auch ST, "King's Quest IV" ist für den ST und den Amiga vorgesehen, "Vector Ball" existiert schon auf dem ST, "Nigel Mansell's Grand Prix" für ST und C-64, und "Red Storm Rising" gibt es, beziehungsweise kommt für den Amiga und MS-DOS.

Für eine einzige Ausgabe ist dies eine unheimlich große Anzahl von "Vergeßlichkeiten" oder "Übersehen". Alle oben angeführten Spiele existieren bereits, die kommenden Spiele sind von den jeweiligen Firmen in Prospekten oder Katalogen angekündigt, wobei anzumerken ist, daß es von einigen Spielen möglicherweise noch mehr Umsetzungen gibt, die ich nicht kenne. Ich hoffe, daß Sie in Zukunft noch genauer recherchieren, damit solch eine "Fehlerorgie" nicht mehr vorkommt.



Fabian Pavic

Red.:
Sie sprechen ein Thema an, das uns sehr am Herzen liegt. Zu den angekündigten Spielen möchten wir sagen, daß wir sie bewußt nicht aufgenommen haben, da die angekündigten Umsetzungen doch manchmal ziemlich stark von den "Originalen" abweichen können. Zudem kommt möglicherweise noch eine relativ lange Wartezeit zwischen der Ankündigung und der fertigen Umsetzung eines Produktes.

Bezüglich der Flugsimulatoren haben wir nur die Computerversionen vorgestellt, die auch getestet wurden. Dies haben wir aus dem Grund getan, da diese Spiele schon etwas älteren Datums sind und auch durch Reviews hinlänglich bekannt sein dürften.

Was jedoch die anderen Reviews angeht, haben Sie vollkommen recht, und wir neh-

men Ihre Kritik gerne entgegen. Nur durch die kritische Beobachtung der Leser lassen sich Fehler beseitigen. Scheuen Sie sich also nicht, uns Ihre Meinung über JOYSTICK zu schreiben.

Nintendo oder Sega?

Sehr geehrte Damen und Herren!
Mit großem Interesse verfolge ich seit Jahren das "Videospielen". Ich war von Anfang an dabei, als die Videospielkrankheit von den USA zu uns herüberschwappte. Deswegen besaß ich auch fast alle Konsolen, angefangen vom VCS, ColecoVision bis hin zur Sega-Power-Base. Telespiele sind auch eines meiner Hobbys. Ich kann stundenlang, wenn es ein Programm erfordert, am Bildschirm sitzen. Meine Lieblingsspiele sind Adventures und Shoot'em-Up-Games. Ich meine, die Vorteile der Konsolen sind die einfache Bedienbarkeit und daß keinerlei Computerkenntnisse erforderlich sind. Als einziges Manko würde ich die Überteuerung der Programme bezeichnen. Nun zum Grund meines Schreibens. In Ihrer Ausgabe JOYSTICK 1/89 suchen Sie interessierte Cartridge-Gamers für SEGA/NINTENDO. Zur Zeit besitze ich noch eine SEGA, werde wohl aber auf Nintendo überwechseln, da sowohl das Programmangebot als auch die Qualität des NES sehr viel besser sind als für Sega.

Peter Meyer

Red.:
Als erstes möchten wir uns für Ihr Schreiben bedanken. Wir sind natürlich erfreut, daß soviele alte Telespielfreaks jetzt wieder zu ihren Wurzeln zurückkehren. Wir sind zwar nicht dazu da, Ihnen zu empfehlen, welches System Sie sich nun wirklich kaufen sollten (diese Entscheidung liegt bei jedem selber). Wir möchten Sie aber trotzdem auf folgendes hinweisen: Sie mögen vielleicht recht damit haben, daß das Programmangebot für Nintendo größer und besser ist als das für Sega. Aber dies ist zur Zeit nur in den USA der Fall, hier in Deutschland hängen wir doch noch etwas zurück. Und dies wird sich, wenn man den Worten von Nintendo USA glauben darf, auch nicht ändern. In den USA werden dieses Jahr über 80 neue Cartridges für das NES erscheinen, von diesen werden laut Aussage von Ronald Judy (Nintendo of America, verantwortlich für Europa) ganze 18 nach Deutschland kommen. In diesen 18 sind auch die enthalten, die eigentlich letztes Jahr hätten erscheinen sollen. OK – während der Messen reden die Leute viel, und wenn die Dinge sich so weiterentwickeln, wie Sie es zur Zeit tun, werden wir bestimmt mehr als 18 Cartridges nach Deutschland bekommen. Daß die Qualität der NES Cartridges besser ist als die der Sega, möchte ich teilweise für ein Gerücht halten. Die Sega-Konsole ist dem NES technisch um Längen überlegen, aber eine technische Überlegenheit bedeutet noch lange nicht, daß die Spiele deswegen dann auch gleich besser sind. Es mag stimmen, zu Anfang war die Qualität des Sega-Cartridges nicht sehr hoch, doch mit den Neuerscheinungen der letzten Monate haben die Sega-Programmierer bewiesen, daß das Master-System technisch mehr kann, als man bis jetzt gezeigt hat.

Ohne Continue?

Hallo JOYSTICK-Redaktion, nach Euren ersten beiden Ausgaben habe ich echt Mitleid mit Euch gehabt und mich gefragt, wie Ihr Euch in dem Softwarezeitschriften-Dschungel behaupten wollt. Aber die dritte Ausgabe ist sehr gut gelungen und wenn Ihr so weitermacht, habt Ihr mit Sicherheit einen Käufer mehr. Waren das nur Geburtswehen oder wolltet Ihr eine Softwarezeitschrift mal so mit links machen? Besonders erfreulich ist, daß Ihr Euch so intensiv mit Konsolen befaßt und die Leute, die nur mal schnell spielen wollen, nicht als reine Deppen abtut. Was machen z.B. 80% der Computerbesitzer?
Schade, daß Ihr das Sega-Modul "Thunderblade" gegenüber dem Modul "Double Dragon" so schlecht bewertet habt. "Double Dragon" läßt keine Motivation aufkommen und ist ein simples Prügelspiel. (Wo ist hier Verstand gefragt??)
Die Grafik bei Thunderblade in den höheren Levels ist wesentlich besser und flimmert nicht. Aber da werdet Ihr ohne Continue gar nicht hinkommen – oder doch? Nun eine Antwort für die Helpline und zwar für das Sega-Modul "The Ninja".
Im zehnten Level (Terasse) nach vorne laufen, bis links die steinernen Lampen auftauchen. Auf die letzte Lampe dreimal schießen und dann unsichtbar machen. Das ganze öfters wiederholen, es klappt meistens nicht beim ersten Mal. Danach erscheint eine Falltür, die ins dreizehnte Level führt. (Innerhalb des Palastes von Okhami). Ihr habt in der dritten Ausgabe erklärt, wie man bei "Miracle Warriors" den dritten Gefährten findet, ich habe überhaupt noch keinen gefunden. Könnt Ihr mir helfen? Ich möchte noch sagen, daß ich gerne "Thunderblade" spiele, vielleicht liegt's daran? Allerdings bin ich bei "Phantasie Star" schon ziemlich weit, aber das ist sicher reiner Zufall. Ich hoffe, ich habe den, der diesen Brief lesen muß, nicht zu sehr gelangweilt, grüße alle und freue mich auf die nächste Ausgabe von JOYSTICK.

Fritz Hien

Red.:
Erst einmal vielen Dank für Ihr Mitleid, aber Ihre Vermutung, daß es sich um Geburtswehen gehandelt hat, ist absolut korrekt. Zu Ihrer Kritik an den Reviews von "Thunderblade" und "Double Dragon" möchte ich als Reviewer folgendes sagen. Es stimmt natürlich, daß "Thunderblade" in den höheren Levels bessere Grafiken hat, trotzdem ist das Spiel meiner Meinung nach flach umgesetzt. Ich habe "Thunderblade" sowohl in der Spielhalle als auch auf der Sega-Konsole durchgespielt. Während mir die Arcade-Version wirklich gut gefallen hat, war ich von der Heimversion total enttäuscht. Es ist ja auch irgendwie klar, daß man so eine Maschine wie die SEGA-Hydraulik-Automaten, in die an Technik einfach das reingesteckt wird, was man braucht, nicht so mir nichts, dir nichts auf einen Z80-Prozessor nebst Customchips umsetzen kann. Aber ich meine, dann sollte man es bleibenlassen. Übrigens, habe ich in meinem "Double Dragon"-Review kein einziges Wort davon gesprochen, daß dort Verstand benötigt wird. Es ist eine Tatsache, daß die Umsetzung von "Double Dragon" technisch besser gelungen ist als die von "Thunderblade". Wenn Sie nun "Thunderblade" besser finden, so ist das Ihre Sache und ich möchte auch niemandem vorschreiben, welches Spiel er gut zu finden hat. Geschmäcker sind ja bekanntlich verschieden. Obwohl ich persönlich Shoot'em- und Beat'em-Up-Fan bin, versuche ich, meine persönliche Meinung weitestgehend aus der Bewertung rauszuhalten. Und im Review kann man sie im Fazit lesen, insofern, hoffe ich, daß Sie auch in Zukunft mit JOYSTICK zufrieden sein werden.

Mißverständnis?

Hallo JOYSTICK-Redaktion! Eurem Aufruf aus JOYSTICK 2/89, Karten zu Wonder Boys(!) in Monster-Land zu zeichnen, will ich nun Folge leisten. Es sei anzumerken, daß die Entfernungen in der Karte nicht maßstabsgetreu sind, wohl aber stimmen die Abzweigungen (wäre ja noch schöner...). Aber außer der Karte gibt mir Sega manchmal noch ganz andere Rätsel auf: Als ein Bekannter einmal ein Modul nicht richtig in den Schacht gesteckt und

das System angeschaltet hatte, erschien eine interne Gebrauchsanweisung. Als er dann das Joypad in Port 1 nach oben und gleichzeitig beide Feuerknöpfe drückte, scrollte die Anweisung aus dem Bildschirm und ein hardware-internes Spiel erschien. Hier geht es darum, eine Schnecke durch zwölf verschiedene Labyrinthe zu führen. Dieses Spiel kann durchaus einige Stunden unterhalten. Insgesamt bleibt zu sagen, daß Euer Videospieleteil im Vergleich zu manch anderer Zeitschrift sehr umfangreich ist (10 Seiten! So müßte es überall sein). Auch die Qualität der einzelnen Reviews ist sehr gut (rg sei Dank). Zu bemängeln wäre nur das etwas unübersichtliche Bewertungsschema (Zahlen + der optischen Darstellung wäre optimal). Besonders lobenswert finde ich die Tatsache, daß Ihr Euch in Zukunft an den Sega-16-Biter hängen wollt. Da fällt mir gerade ein, daß der Infrarot-Zapper für das NES eine verdächtige Ähnlichkeit zum älteren Sega-Light-Phaser aufweist. So und jetzt viel Spaß beim Durchspielen von Wonder Boy in Monster-Land. (Warum schreibt eigentlich jeder Super Wonder Boy? Bei mir steht auf der Packung der Anleitung, auf dem Modul und im Screen nur Wonder Boy).

Thorsten Biehl

Red.:
Wir glauben, hier müssen wir etwas richtigstellen, denn es scheint ein Mißverständnis vorzuliegen. Viele Leute haben das Versprechen, uns für die erste Lösung des zwölften Levels von Super Wonder Boy persönlich zu bedanken, als Wettbewerb verstanden. Anders können wir es uns nicht erklären, daß wir an einem Tag aus verschiedenen Orten Briefe bekommen, in denen jedesmal mit derselben Handschrift dieselbe Karte liegt. Ein Wettbewerb war dies nicht. Das ist übrigens eine Beobachtung, die wir bei jedem Wettbewerb machen können. Es ist dann erstaunlich, zu sehen was für große Familien es in Deutschland gibt. Betreffs des überschwenglichen Lobes an unserem Redakteur rg möchte die Redaktionsleitung mitteilen, daß solches der Gesundheit des Betreffenden sehr abträglich ist. rg läuft seither nur noch in Reiterstiefeln und Uniformjäckchen mit Epauletten herum; die rechte Hand pflegt er, flach auf den Bauch gedrückt, im Aufschlag dieses Jäckchens zu verbergen.

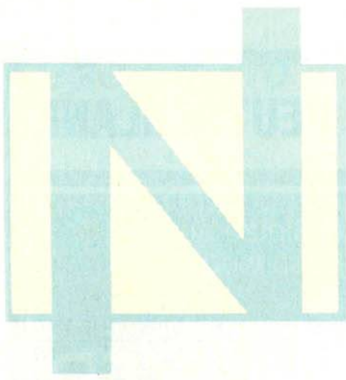
Super

Hallo JOYSTICK
Dank für Eure Spitzenzeitschrift. Ich besitze das Sega-Master-System und das Nintendo-System. Ich bin der Meinung, daß diese beiden Konsolen bei Euch nicht zu kurzkommen. Da ich ein riesen Sega-Fan bin und meine, daß Sega die technisch besten Spielautomaten der Welt herstellt, bin ich natürlich rückwärts vom Hocker gefallen, als ich das erste Foto der 16-Bit-Konsole sah. Echt super! Könnt Ihr in einer der nächsten Ausgaben nicht einige Fotos von den 16-Bit-Spielen bringen? Ich möchte die angebliche Spitzengrafik mal sehen.

Arne Döhlinger

Red.:
Vielen Dank erst einmal für das Lob. So etwas ist wirklich aufbauend. Wir werden in einer der nächsten Ausgaben ausführlich über das 16-Bit-System berichten, und dann auch ein paar Screenshots von Spielen bringen. Bis dahin aber noch viel Spaß beim weiteren Lesen von JOYSTICK.

Die Redaktion behält sich die Kürzung eingesandter Leserbriefe vor. Namen und Adressen sind der Redaktion bekannt.



News

PC ludens, der spielende PC

Informationsmangel über Spiele auf dem PC müssen nicht mehr sein, dank einer Schweizer Gruppe, die sich "The Sunrise Group" nennt. Diese Gruppe hat einen Spieleführer für den IBM-PC erstellt, der ungefähr 700 Spiele beinhaltet. Diese wurden alphabetisch, nach Kategorien und Herstellernamen sortiert, in Buchform herausgegeben. Des weiteren sind Anleitungen zu allen bis dato bekannten Adventures von Sierra-On-Line zu Papier gebracht worden. Darin findet man Tips und Tricks, Lösungen sowie den gesamten Wortschatz von sieben Adventures: King's Quest I bis III, Space Quest I und II, Leisure Suit Larry I und Police Quest I. Es wurde allerdings darauf verzichtet, Lösungen abzudrucken, mit denen man die Spiele ohne Eigeninitiative lösen kann, sondern darauf geachtet, wirklich nur Tips und Anregungen zu geben. Der Spieleführer ist in Deutschland für umgerechnet 20,– DM erhältlich, und das Sierra Guide kostet etwa 26,– DM.

In der Schweiz sind die beiden Büchlein unter folgender Adresse erhältlich:

The Sunrise Group
Wartenbergstr. 46
CH-4133 Pratteln
Schweiz

In Deutschland können sie bei
EDV-Systemhaus GmbH
Zoppoter Straße 4
D-2850 Bremerhaven
Tel.: 0471/5 89 25
bestellt werden.

Happy Birthday

Es gibt einen Grund zu feiern, hier und auf der ganzen Welt. Das Atari VCS ist zehn Jahre alt und gehört damit wohl zu den Geräten auf dem Unterhaltungsmarkt, das am längsten durchgehalten hat. Überlegen wir mal: Zehn Jahre, ohne daß sich etwas an den Fähigkeiten des Gerätes geändert hat – und es wird immer noch verkauft. Klar ausgedrückt heißt dies: Der Klassiker unter den Spielkonsolen ist nicht totzukriegen. Noch immer wird neue Software produziert, noch immer kaufen Personen dieses Gerät. Welcher Computer kann das schon von sich behaupten? Also VCS, wir wünschen dir und deinen Usern noch viel erfolgreiche Jahre.

Ein neuer Virus

Achtung PC-Besitzer! Wie wir von unseren Kollegen aus unserer Schwesterzeitschrift PCpur erfahren haben, treibt ein neuer PC-Virus sein Unwesen in der Computerbranche. Dieser aus Amerika importierte Virus soll Schallplatten, die in näherer Umgebung des Computers befindlich sind, formatieren und somit unbrauchbar machen.

Ob der Virus auch auf Compact-Disks zugreift, ist bislang noch nicht bekannt, wir werden auf jeden Fall weiterhin recherchieren.

10 Jahre IMA



Die IMA, das Forum für Münzautomaten aller Art, hatte auch in diesem Jahr einiges Neues zu bieten. Neben Warenautomaten wie Getränke- und Zigarettengeräten waren auch die Neuheiten auf dem Video- und Geldspielsektor zu sehen. Sehr interessant gestalteten sich auch die Neuentwicklungen der Firma Wurlitzer, die für ihre Musikautomaten weltweit bekannt sind. Neben der normalen Musikbox wird nun der Bildplattenautomat Einzug halten, das heißt, neben der Musik in CD-Qualität ist auch noch der entsprechende Videoclip zu bewundern. In die Maschinen integriert ist daher ein Monitor, auf dem die optische Präsentation des Clips vonstatten geht. Soweit die HighTech. Neben diesen technischen Neuentwicklungen waren aber auch einige nostalgische Stücke der Wurlitzer-Serie zu bewundern, ein besonders schönes Exemplar haben wir für Sie abgelichtet. In der nächsten JOYSTICK finden Sie dann einen etwas ausführlicheren Bericht über die Automatenmesse.

Nintendo goes 16 Bit

Etwas, was viele noch nicht erwartet haben, ist geschehen. Nintendo hat in Japan ein neue Konsole vorgestellt. Das sogenannte Super Famicom ist der langerwartete Nachfolger des normalen Famicom und, wie es nicht anders zu erwarten war, ein 16-Bit-Konsole. Ein paar technische Daten konnte wir schon in Erfahrung bringen: 32.768 Farben, von denen 256 bei einer Auflösung von 256 * 224 oder 16 bei einer Auflösung von 512 * 224 angezeigt werden können. Der Prozessor ist ein 65C816, welcher auch im Apple II GS seine Anwendung findet und der große Bruder des 6502 ist. Der Sound ist in Stereo – angeblich kommt der Soundchip von Sony. Was auf jeden Fall wichtig und deswegen auch sehr erfreulich ist, ist die Tatsache, daß alle bereits vorhandene Software auch auf der neuen Konsole laufen wird!

Neues von Broderbound

Ein neues Spielgeschehen kündigt sich von Broderbound an. "Wo ist Carmen Sandiego", so der Titel dieses "Suchspieles", befaßt sich mit der Suche nach einer Diebesbande. Ihre Aufgabe ist es, den Schlupfwinkel der Bande ausfindig zu machen. Gar nicht so einfach, da die Gang weltweit operiert. Die Spur müssen Sie anhand der Indizien über Diebstähle aufnehmen, doch nur wenn Sie schnell genug denken können, wird es Ihnen gelingen, die Bande dingfest zu machen.

Die Abenteuer der rothaarigen Meisterdiebin haben bereits in einigen speziellen Programmpaketen Fortsetzung gefunden. So besteht nun auch die Möglichkeit, Carmen Sandiego in den USA oder in Europa zu suchen. Die Carmen-Sandiego-Reihe wird für die Systeme MS-DOS, C-64 und Apple erhältlich sein. Besonders bemerkenswert ist der Lerneffekt, der mit diesem Programm einhergeht. Der Spieler erhält viele wissenswerte Informationen über Geographie, Geschichte und Kultur der bereisten Länder.

Willow – das Spiel

Nachdem der Film von George Lucas in den Kinos schon ein Riesenerfolg war, ließ die Umsetzung auf den Computer nicht lange auf sich warten. Die Firma Mindscape, unter anderem bekannt durch Halley Project, aber auch dem Vertrieb von Spitzenadventures wie Deja Vu, Uninvited oder Shadowgate, hat nun wieder einmal voll zugeschlagen. Willow, genau wie der Titel des Filmes, heißt das neue Actionadventure, das mit hervorragenden Grafiken aufwartet. Hier heißt es, in die Rolle des Willow Ufgood zu schlüpfen, um an der Seite des Kämpfers Madmartigan das Baby Elora Danan vor der bösen Königin Bavmorda zu beschützen.

Leider ist zur Zeit nur eine PC- bzw. C-64-Version vorgesehen. Das Spiel für den PC unterstützt eine EGA-Karte und ermöglicht die Installation auf einer Festplatte. Mehr darüber werden wir in einer unserer nächsten Ausgaben berichten.

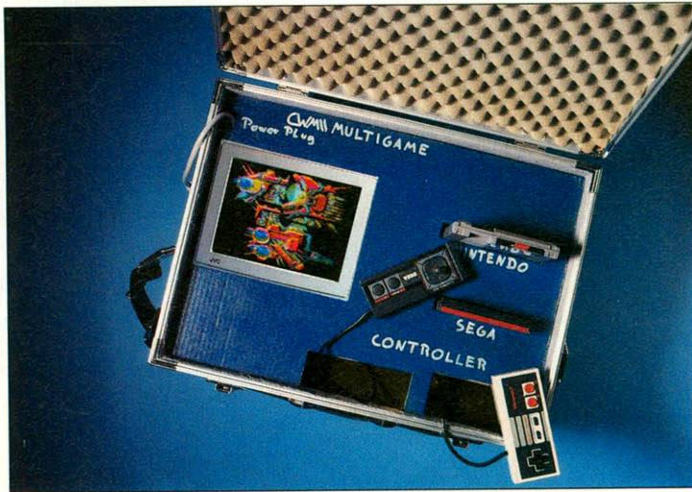
Neues von Silverbird

Die Oldies erfreuen sich ja immer größerer Beliebtheit. Silverbird hat sich diesem Umstand angenommen. Antiriad beispielsweise ist jetzt wieder für die Systeme C-64 und CPC auf Kassette erhältlich. Auf diese Weise ist es nun auch all den Spielern, die erst später ins Computergeschehen eingestiegen sind, möglich, diese unvergessenen Hits einmal selbst zu spielen, ohne dabei auf Raubkopien zurückgreifen zu müssen.

Neuromancer

Neuromancer, das einigen von Ihnen bereits vom C-64 bekannt sein dürfte, wird nun auch für den Amiga erhältlich sein. Auch auf dem Amiga haben Sie dann Gelegenheit, in Chiba City andere Hacker zu treffen.

Die Sensation ist perfekt!



Etwas, woran niemand geglaubt hat, ist vollbracht worden, und JOYSTICK hat diese Story natürlich EXKLUSIV für seine Leser in Erfahrung bringen können. Der Spezialversand CWM, der für seine vielen kleinen Zubehörteile für Sega und Nintendo bekanntgeworden ist, hat eine Zwitterkonsole gebaut. Diese Konsole ist in der Lage, sowohl Sega als auch Nintendo Cartridges zu verarbeiten. Das an sich ist schon eine kleine Sensation, aber es kommt noch besser. Diese Konsole ist auch noch portable und kann immer und überall mitgenommen werden. Sie kann netzunabhängig und auch am örtlichen Stromnetz betrieben werden. Von außen gleicht das ganze Gerät eher einem Fotokoffer, und man glaubt nicht, daß sich darin zwei Telespielkonsolen nebst 6-Zoll-Monitor befinden. Der eingebaute Akku reicht für ca. sechs Stunden Spielspaß. Der genaue Preis dieses Wahnsinnsgerätes stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest, wird sich aber im Bereich der 600,– DM bewegen. Infos gibt es vorerst nur telefonisch bei der Firma CWM in Vienenburg, da man noch an Katalogen etc. arbeitet. Außerdem muß noch die rechtliche Seite mit den Importeuren der "normalen" Konsolen geklärt werden. Wer mehr wissen will, sollte den Hörer in die Hand nehmen und folgende Nummer wählen: 05324/4204.

Mainframe

Eine ganz besondere Aufgabe erwartet Sie, sollten Sie diesen Auftrag annehmen. TriComplex III, ein Supercomputer, wurde tief unter dem Meeresspiegel errichtet, um vor möglichen Angriffen geschützt zu sein. TriComplex III wurde unter dem Gesichtspunkt entwickelt, eine Hauptschaltstation für alle Computer auf der Erde zu entwickeln. Leider funktionierte die Sache nicht ganz so, wie die Entwickler es sich vorgestellt hatten. TriComplex III begann nämlich eigenständig zu denken. Mit Zugriffsmöglichkeiten auf militärische Streitkräfte versehen und mit allen Informationen bestückt, die Menschen je herausgefunden haben, erkannte der Supercomputer schnell die Unzulänglichkeit und Irrationalität der Menschen. Um die Welt zu retten, stehen Ihnen leider nur äußerst begrenzte Hilfsmittel zur Verfügung. Ein Satellit, der mit dem geheimen Codenamen Orbiter versehen wurde, steht nicht unter der Kontrolle des Supercomputers. Mit Hilfe seiner ausgefeilten Technologie ist es Ihre Aufgabe, den Supercomputer auszuschalten. Mainframe zeichnet sich sowohl durch gute Grafiken und Musikuntermalung als auch durch spannende Arcadeaction aus.

Arcade Game Construction Kit

Haben Sie je daran gedacht, eigene Spiele zu kreieren? Scheiterte die Idee an mangelnden Kenntnissen der Hardware? Broderbound hat sich diesen Problemen angenommen. Mit Hilfe des Arcaden-Construction-Kits ist es nun möglich, auch ohne umfangreiche Programmierkenntnisse ein Spiel zu erstellen. Jump-&-Run-Spiele sowie Shoot'em Ups können nun ohne Schwierigkeiten selbst erstellt werden, ebenso auch Hintergründe und Sprites, Sound und FX-Elemente. Wem dies zu umfangreich erscheint, kann auch auf eines der sieben abgespeicherten Spiele zurückgreifen. Das Arcade Game Construction Kit wird für $29,95 für den C-64 erhältlich sein.

Custodian von Hewson

Shoot'em Ups werden immer ausgefeilter. Custodian von Hewson macht da wohl keine Ausnahme, nur die Thematik ist wohl recht ausgefallen. Sie haben nämlich die Aufgabe, einen Alien-Friedhof zu bewachen. Ihre Gegner sind energieaufsaugende Parasiten, die die nuklear aufgeladenen letzten Ruhestätten der Aliens vernaschen wollen. Drei Level mit je 250 Screens warten auf den mutigen Helden, der die Gräber der Aliens bewacht. Multidirektionales Scrolling und Sound von David Whittaker bilden weitere Eckdaten dieses neuen Shoot'em Ups.

Marble Madness für N.E.S.

Wer kennt sie nicht, die verrückte Kugel, die seinerzeit schon in der Automatenversion Aufsehen erregte. Im Laufe der Zeit erfolgten dann Umsetzungen für diverse Rechner, wie z.B. den Amiga. Nun können aber auch die Nintendo-Freunde aufatmen. Milton Bradley, besser unter dem Kürzel MB bekannt, hat nun eine Umsetzung für das Nintendo-Entertainment-System vorgenommen. Die grafische Umsetzung kann man als gelungen bezeichnen; es macht einfach Spaß, der störrischen Kugel den Weg zu weisen. Bleibt zu hoffen, daß Marble Madness auch bald hier in der Bundesrepublik zu haben sein wird.

European Computer Trade Show in London

Im Zeitraum vom 16. bis 18. April findet in London die ECTS statt. Die Messe befindet sich im Business Design Centre. Es wird die erste reine Händler- und Herstellermesse sein, die Aussteller und Besucher aus den USA und Europa zusammenbringt. Alles dreht sich um die Microcomputer und demzufolge um Hard- und Software. Auch die Hersteller von Rechnern und allen Peripheriegeräten sind Ansprechpartner.



Weitere Infos bei:
Memo-Soft-Verlags-GmbH
Kronprinzenstr. 27
4000 Düsseldorf 1
Tel.: (0211/308127) oder (0211/308128)

Die nächste Konsole...



Ende Januar wurde sie der englischen Presse vorgeführt, Markteinführung in Deutschland ist für August dieses Jahres geplant. Gemeint ist das Konix Multi System, die erste Telespielkonsole, die nicht in Japan oder den USA entwickelt wurde. Der Deutschen Presse gegenüber hält man sich noch bedeckt. Neben ein paar Fotos von der Maschine selbst und dem Zubehör gab es außer einem netten Brief keine Infos. Aber nach Aussage von Konix ist diese Konsole die bahnbrechendste Innovation des Jahres. Naja, wir warten es ab bis wir wenigsten ein paar technische Infos und vielleicht sogar eine Konsole haben und werden unsere Leser dann genauer informieren.

Die Amiga-Public-Domain-Dokumentation

Ebenfalls von Markt & Technik wird eine übersichtliche und leicht verständliche Beschreibung der frei kopierbaren Software mit allen wichtigen Bedienungshinweisen angeboten. Auf 296 Seiten soll nun dieses Buch Ordnung in das Public-Domain-Chaos bringen. Beschrieben werden die Fish-Disketten 1 bis 146, die als Anwender-, Grafik- oder Spielprogramme gekennzeichnet sind. So findet der Amiga-Besitzer eine Aufstellung sämtlicher Befehle der Emac-Editoren, Erklärungen zu den unzähligen Utility-Programmen und so manchen Tip zu den Bildschirmschrecks, die unter "Spiele" einzuordnen sind. Zusätzlich werden die RW- und die CCI-Serie vorgestellt. Das Buch ist für 49,– DM in gutsortierten Buchhandlungen erhältlich.

California Games für N.E.S.

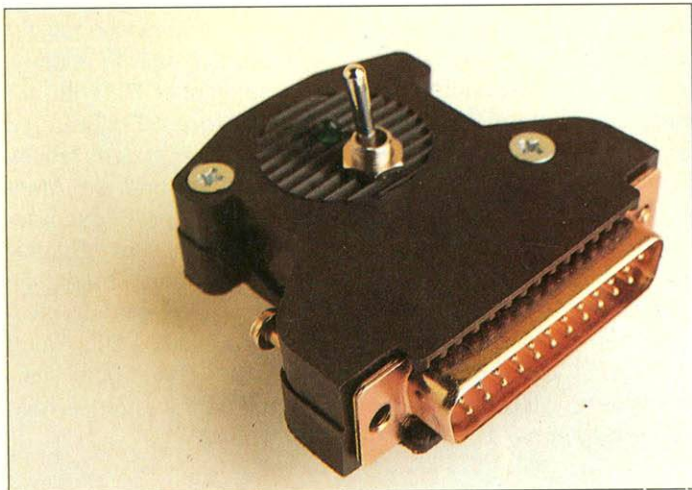
Die California Games haben ja allesamt Sportarten zum Thema, die hier in Deutschland bei weitem nicht so populär sind wie in den USA. Wellenreiten z.B. ist hierzulande mit erheblichen Schwierigkeiten verbunden, die benötigte Wellenhöhe wird bei uns nur im Rahmen von Sturmfluten erreicht. Zu Hause auf dem N.E.S. brauchen Sie allerdings keine Bedenken zu haben, auch mal eine gewagte Surffigur zu probieren. Nur der Fall ins Wasser konnte leider nicht mit der nötigen Realitätsnähe umgesetzt werden...

Weiterhin stehen noch Sportarten wie BMX-Fahren und Rollerskates zur Verfügung. Wem das noch nicht ausreicht, der kann noch sein Können im Frisbeewerfen beweisen.

Neue Spiele für den Amiga

Markt & Technik bietet eine weitere Extradiskette an, die randvoll mit Unterhaltungsprogrammen ist. Neben Decoder, einem Morseprogramm, mit dem man verschlüsselte Daten senden oder Morsedaten aus dem Kurzwellenradio vom Amiga in lesbare Schrift übersetzen lassen kann, findet sich auch die Fortsetzung des Wikinger-Abenteuers der Spielediskette Amiga Software Extra Nr. 3 vor. Hier können bis zu fünf Spieler gegeneinander antreten, um als weitblickende Herrscher für das Wohl ihres Landes zu sorgen. Mega Mind ist an das wohl bekannte Master Mind angelehnt. Dabei geht es darum, eine bestimmte Farbkombination in möglichst wenigen Zügen herauszufinden. Bei Breaking Outist gilt es, mit einem Ball hartnäckige Steinmauern abzuräumen. Mit einem eingebauten Construction Kit kann der Spieler ganz nach Belieben seine eigenen Level kreieren. Laut Markt & Technik ist dieses Spiel wegen seiner schnellen Grafik nichts für "lahme Enten". Die Diskette kostet 49,– DM. Man darf gespannt sein.

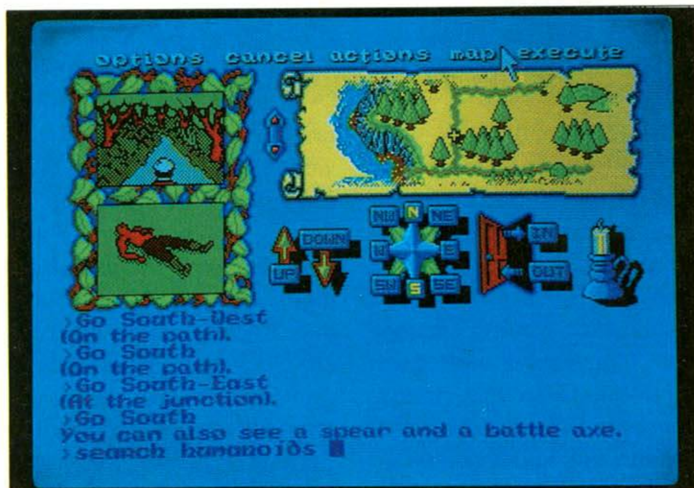
Angst vor Viren?



Hier kann geholfen werden. Die Firma Roßmöller hat für den Amiga und den ST eine hardwaremäßige Virusfalle auf den Markt gebracht. Diese wird an den Diskettenport des jeweiligen Rechners angeschlossen und verhindert so, daß Viren sich auf den Bootblock der Disks schreiben. Es wird empfohlen, beim Formatieren von Disketten die Virusfalle abzuschalten. Eine LED zeigt an, ob das Gerät in Betrieb ist oder nicht. Der Preis ist mit 39,– DM nicht zu hoch angesetzt, da hier wohl ein optimaler Schutz vor Viren geboten wird. Info gibt's bei:

Roßmöller Handshake GmbH
Neuer Markt 21
5309 Meckenheim
Tel.: 02225/2061

Legend of the Sword



Legend of the Sword, das etwas andere Adventure von Rainbird, welches bis jetzt nur für die 68000er erhältlich war, liegt nun in einer Konvertierung für den PC vor. Alle bekannten Features der ST- und Amiga-Versionen wurden übernommen, und machen das Spiel zu einem Programm, welches sich ein PC-Besitzer ruhig einmal zu Gemüte führen sollte.

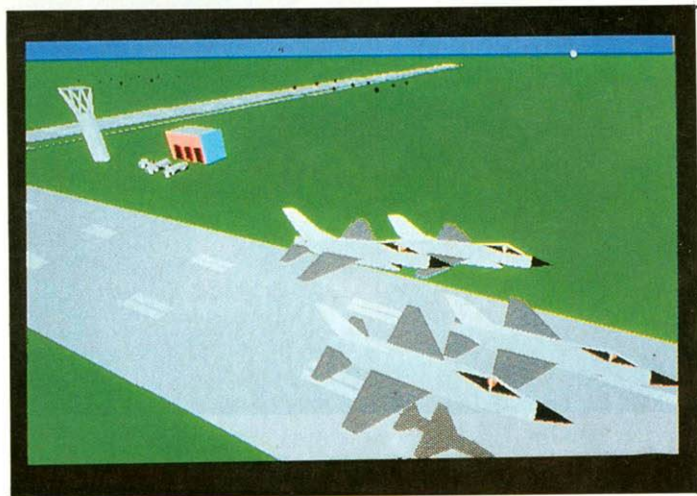
World Games für N.E.S.

Auch die World Games haben ihren Platz in der Reihe der Nintendo-Cartridges gefunden. Sportarten wie Sumoringen in Japan, Caberwerfen in Schottland und Klippenspringen in Acapulco können nun auch auf dem N.E.S. relativ gefahrlos in Angriff genommen werden. Faßhüpfen in Deutschland, und Slalomfahren in Frankreich stehen genauso auf dem Programm wie z.B. Gewichtheben in Rußland. Zum Abschluß wartet dann noch die alteingesessene amerikanische Sportart Bullenreiten auf den geneigten Spieler. MB zeichnet für diese Cartridge ebenso verantwortlich wie für die Umsetzung der California Games.

Neu von Psyclapse

Von Psyclapse, einem Unterlabel der Fa. Psysgnosis, das bis jetzt eigentlich für hochkarätige Actiongames standen, kommt ein Ballspiel der besonderen Art. Ballistix, so der Werbetext, soll durch seine hohe Geschwindigkeit und den Spielwert überzeugen. Ballistix ist mehr als nur ein Ballspiel, es ist eine Mischung aus Flipper und Fußball. Diverse Extras wie Bumper, Magneten und Splitters verändern die Laufgeschwindigkeit von schnell auf ultraschnell. Die Grafiken sehen recht vielversprechend aus; man hat aber beim ersten Blick das Gefühl, als ob das Spiel von den Bitmap Brothers programmiert wäre.

Chuck Yeager ist besser



Von Electronic Arts wurde die Version 2.0 des Chuck Yeager's Advanced Flight Simulators angekündigt. Dieser, der in Insiderkreisen als bester Flugsimulator für den PC gilt, wurde um einige bedeutende Features verbessert. Dem Piloten stehen jetzt insgesamt 18 Flugzeuge zur Verfügung, so zum Beispiel die F18, die X-29, die Space Shuttle und der echte FY-117A Stealth Fighter. Es gilt, neue Landschaften zu erkunden und eine eingebaute Flugschule, die sich über sechs Tage hinzieht. Wer bereits das Original besitzt, kann dieses für einen Obulus von engl. Pfund 15,– gegen das neue tauschen. Chuck Yeager kommt vorerst nur für MS-DOS und unterstützt CGA, EGA und Hercules-Karten.

Ein Herz für ST-Fans



Microprose zeigt mal wieder Herz für die Atari-ST-Besitzer. Ultima V, welches bereits jetzt zu den Klassikern im Rollenspielbereich zählt (neben Ultima I-IV), wird in Kürze in einer Version für den Atari ST erscheinen. Alle Features, die bereits von der C64-Version bekannt sind, wurden in die ST-Version eingebaut. Natürlich wurden Sound und Grafik sowie der Bedienungskomfort an die Fähigkeiten des Atari ST angepaßt, und so darf sich jeder Rollenspielfan, der einen ST sein eigen nennt, wieder auf schlaflose Nächte vor seinem Rechner freuen.

Times of CPC

Times of Lore, eines der klassischen Arcade-Rollenspiele von Origin System liegt jetzt in einer Version für den Amstrad CPC vor. Ihre Aufgabe ist es, im Königreich von Alboreth wieder für Frieden zu sorgen. Auf der Suche nach Frieden muß sich der Spieler durch mehr als 10.000 Locations prügeln. Times of Lore wird sowohl für den CPC 6128 auf Disk als auch für den CPC 464 auf Diskette und Cassette erscheinen.

SSI geht auf den Kriegpfad

Von SSI kommt ein Kriegsspiel, welches ausschließlich über Deutschland stattfindet. "FIRST OVER GERMANY" ist eine Single Player, World War II Luftkampf und Flugsimulation. Der Spieler beginnt als Zweiter Lieutenant mit nur wenigen Stunden Flugerfahrung und muß sich eine brauchbare Mannschaft, bestehend aus Co-Pilot, Bomber, Navigator und Schützen, zusammenstellen. Nachdem er dieses getan hat, beginnt er mit seinen Trainingsmissionen, die ihn auf seinen späteren Einsatz einstimmen sollen. Nach erfolgreichem Abschluß der Trainingsphase kommen dann 25 Missionen auf den Spieler zu, in denen er seinen Mann stehen muß. Hier muß er prekäre Angriffsziele in Deutschland unter Beschuß nehmen und zeigen, was er gelernt hat. Für genaue Treffer gibt es Punkte, und sollten genug Punkte gesammelt worden sein, so steht eine Beförderung ins Haus. First Over Germany wird im Sommer dieses Jahres für den C-64 und MS-DOS erscheinen.

Australopiticus Mechanicus

Hersteller: Time Warp
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga
Preis: 49,95 DM



Bildschirmfoto: Amiga

Mit dem Schwertlein in der Hand...

Androids von Laptop, seines Zeichen wagemutiger Raumpilot, ist auf der Suche nach einer verschwundenen Computerspezialistin. Carol Online-Norton hat am größten Durchbruch im Bereich der Künstlichen Intelligenz mitgearbeitet, dem Computer Ironguard Mark I. Leider verlief nicht alles nach Plan, denn der Mark I spielte nach einigen Monaten plötzlich verrückt: Er beschloß die Auslöschung aller 'niederen' Rassen, wozu seiner Ansicht nach auch die menschliche gehört (schlecht für uns, gut für die Nordsee).

...kommt er durch das ganze Land!

Sie übernehmen nun die Rolle des Android von Laptop. Gelandet auf einem fernen Planeten, ausgerüstet nur mit einem Lendenschurz und viel Wut im Bauch, beginnt er (und mit ihm Sie) die Suche. Dabei muß er die klassischen Spielelemente Search and Find, Jump and Run, Hope and Fight durchleben. Es gilt, Geldstücke, Diamanten und Steine zu finden, Räume zu untersuchen und Informationen zu sammeln. Und natürlich, um die Sprache auf das Schwert zu bringen, möglichst viele Aliens den Sternengöttern näher zu bringen. Damit man nicht allzu allein auf weiter Welt wandelt, gibt es Shops, in denen man für harte Währung (Diamanten und Geld, Steine werden nicht genommen) Waren bekommt (darunter besagtes Schwert), von diesem Angebot sollte man möglichst Gebrauch machen. Unterwegs machen einem noch solch unangenehme Naturerscheinungen wie Treibsand Schwierigkeiten, hier hilft nur ausgewogene Joystick-Akrobatik.

Verbindung mit Mark I aufnehmen

Wenn das Programm gestartet wird, findet man sich in einem, einer DOS-Ebene nicht unähnlichen Eingabefeld wieder. Nach einer Sicherheitsabfrage kann entschieden werden, ob man spielen oder mit dem Betriebssystem des Mark I kommunizieren will. Es empfiehlt sich ein Abstecher in das System, denn hier bekommt man Hilfestellung in ungewohnter Form.



Unser Superheld: Androids von Laptop. Leider hat nach einem anderen Einsatz sein Gesichts-Chirurg versagt.

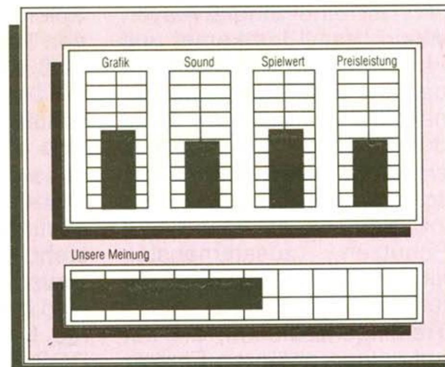
Bildschirmfoto: Amiga

Der Kandidat hat...

Kommen wir zur Wertung: Das Spielprinzip hat einige bekannte Vorgänger, genannt sei hier Super Wonderboy, ist also nicht neu. Interessant sind die Spielelemente des Rollenspiels und die Unterbringung des Mark I als eigenständigen Spieleteil (Tip: Help heißt Hilfe). Leider ist die Steuerung nicht gerade einfach – unser Superheld rutscht durch den Bildschirm wie auf Schmierseife. Die Bewegungsdarstellung der Sprites ist ebenfalls etwas klobig ausgefallen, die Grafik an sich ist recht ansprechend. Was erstaunte, war die Sicherheitsabfrage: Hier sollte irgendein Wort aus der in Englisch gehaltenen Story eingegeben werden, allerdings brauchte von uns niemand ins Handbuch zu schauen, allein das Wort 'Computer' reichte aus, um ins Programm zu gelangen. Große Frage: Was soll das? Der Sound wirft einen auch nicht gerade vom Stuhl (Amiga-Version), hier hätte man mehr machen können.

Alles in allem ist Australopiticus Mechanicus wieder mal 'so ein Spiel' und leider nicht mehr. Wer sich jedoch für 'Jump and Run' -Spiele auch nach der x-ten Version begeistert, wird seine Zeit mit der Suche nach der Spezialistin verbringen.

(Jürgen Borngießer/hs)



Zany Golf

Hersteller: Electronic Arts
System: MS-DOS, Atari ST
Preis: 80,– DM/89,– DM
Testversion: MS-DOS



Bildschirmfoto: PC

Minigolf außer Rand und Band

Zany Golf gibt bis zu vier Spielern die Möglichkeit, einen Parcours, bestehend aus neun Minigolfbahnen, wettbewerbsmäßig zu spielen. Dabei ist jedes Loch ein Ereignis für sich, und bei vielen wird es schwer fallen, einen realen Bezug zum normalen Minigolf zu finden.

Da gilt es beispielsweise, erst einmal die Golfkugel über einen Flipper zu jagen, der erst dann den Weg zum Loch freigibt, wenn genügend Targets abgeschossen wurden. Ein anderes Mal muß man einen doppellagigen Hamburger in einen Hüpfzustand bringen, da er genau über dem Loch liegt. Der Spieler hat die Möglichkeit, bei einigen Bahnen aktiv in den Rollvorgang der Kugel einzugreifen, mal durch geschicktes Einsetzen von Windrädern, mal durch Manipulation der Kugel auf magischen Teppichen. Er muß sich mit bewegten Hindernissen auseinandersetzen oder gegen ein Loch antreten, das nicht ruhig auf der Stelle stehenbleiben will.

Nachdem die Anzahl der Spieler gewählt wurde, kann das Vergnügen beginnen. Zu Anfang jeder neuen Bahn wird diese im Gesamtüberblick vorgestellt. Danach gelangt man auf die Spielbahn. Diese ist immer mehrere Bildschirmflächen groß. Um alle Einzelheiten zur Kenntnis zu nehmen, kann man mit Maus, Joystick oder Keyboard das Bild hin- und herscrollen. Ist man sich über seine Spieltaktik im klaren, fängt der Ernst des Golfens an. Man klickt den Ball an und aktiviert damit eine Art Gummiband, das von der Mitte des Golfballs bis zu einer bestimmten Länge in jede Richtung gedehnt werden kann. Die Länge der Dehnung entspricht dabei der Schlagstärke. Läßt man nun das Gummiband los, so schlägt es gegen den Ball, und dieser wird in Bewegung gesetzt.

Mit jedem neuen Loch bekommt man eine bestimmte Anzahl an Schlägen dazu. Diese entspricht immer dem Standard der jeweiligen Bahn. Es können auch Bonusschläge erlangt werden, wenn man eine sporadisch auf der Bahn auftauchende Figur trifft oder eingestreute Zeitlimitrunden erfolgreich besteht.

Fazit

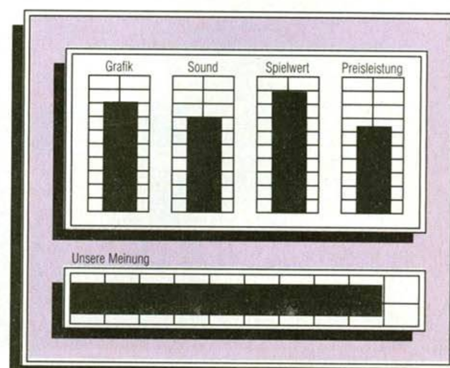
Was Zany Golf grafisch auf den Bildschirm des PC bringt, kann sich in allen Punkten sehenlassen. Die einzelnen Bahnen sind in einer bestechenden Art gezeichnet und animiert. Wenn beispielsweise der Hamburger auf dem Loch ins Hüpfen gerät, ist es eine reine Freude, seine Salatblätter und Zwiebelringe zu beobachten. Das große Problem, was diese Grafik allerdings mit sich bringt, ist ihre Hardwarevoraussetzung – läßt sich Zany Golf doch leider erst mit einer EGA-Karte oder noch leistungsfähigeren Grafikkarten spielen. Zany Golf ist ein rundum gelungenes Programm, was besonders mit mehreren Spielern viel Freude macht und jedem, der eine EGA-Karte in seinem PC stecken hat, empfohlen werden kann.

(Joachim Freiburg/br)



Bildschirmfoto: PC

Idee ist Trumpf. In dieser Hinsicht ist Zany Golf bestechend.



Lombard Rallye

Hersteller: Mandarin
System: Atari ST, Amiga, MS-DOS
Testversion: Amiga
Preis: 84,95 DM

Der Bleifuß...

Autorennen haben mit ihrem exotischen Charme schon immer die Gemüter der Zuschauer begeistert. Das Röhren der Motoren und der Geruch von verbranntem Gummi und Sprit erzeugen eine ganz eigene Atmosphäre, die eigentlich nur der verstehen kann, der selbst schon einmal an einem Grand Prix (wenn auch nur als Zuschauer) teilgenommen hat. Allerdings, der Motorsport teilt sich in viele Klassen und Gruppen, und nicht nur die Formel 1 begeistert alt und jung. Die Serienrennen genießen dabei fast genauso große Aufmerksamkeit. In diesen Spezialrennen treten dann die Fahrer auf modifizierten Serienautomobilen gegeneinander an. In der Reihe der dort vertretenen Serienfahrzeuge darf der Name Ford keineswegs fehlen, da diese Marke in der Vergangenheit schon beachtliche Erfolge erzielen konnte. In dieser Simulation steuern Sie nun einen wahren Boliden, einen 300 PS starken Ford Sierra Cosworth. Abweichend von Rennkursen wie Daytona oder Silver Stone, geht es bei den Straßenmeisterschaften darum,



Bildschirmfoto: Amiga

Straßenrennen üben eine Anziehungskraft aus, die nur von wenigen anderen Sportveranstaltungen übertroffen wird.

Strecken mit hohem Schwierigkeitsgrad zu meistern. Haarnadelkurven, Gebirgspässe, dunkle Wälder, Nebel und Nachtfahrten sind nur einige der Schwierigkeiten, die auf einer solchen Strecke zu meistern sind, will man nicht durch einen Unfall das Rennen vorzeitig beenden. Denn was heute noch erstrahlt in buntem Lacke, schon morgen rostend auf der Halde ruht...

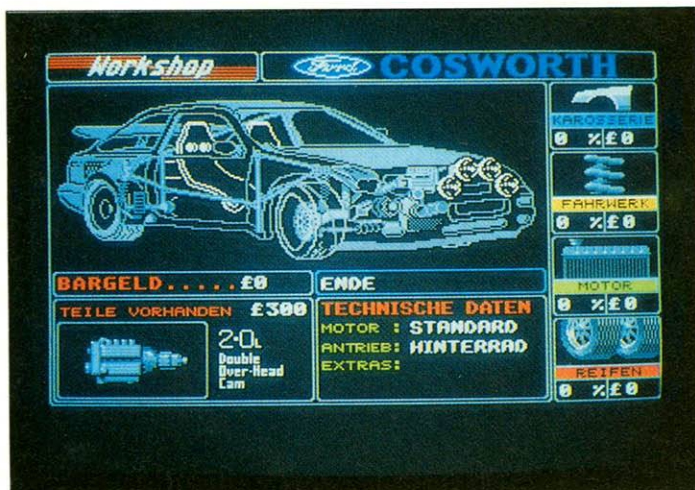
Ready, steady, GO!

Eine Rallye ist nun im allgemeinen in bestimmte Abschnitte gegliedert. So auch die Lombard Rallye, fünf Hauptetappen sind in jeweils noch einmal drei Unterabschnitte gegliedert. So ergeben sich insgesamt fünfzehn Strecken, die der Fahrer natürlich in einer möglichst guten Zeit durchfahren sollte. Vor einem Malheur ist selbstverständlich niemand gefeit. Es ist jedoch kein Beinbruch, wenn Sie den Ford im wahrsten Sinne des Wortes in den Sand setzen, denn zum Glück können Reparaturen jederzeit, auch mitten auf der Strecke, durchgeführt werden. Danach steht einem Anfahren im ersten Gang und einer anschließenden Geschwindigkeitsaufnahme nichts mehr im Wege. Wer zu viele Patzer auf seinem Kurs verursacht, der hat naturgemäß nur schlechte Chancen auf einen der vorderen Plätze. Wer gute Zeiten fährt, bekommt entsprechende Preisgelder und ist zudem gefragter Gast für Interviews.

Resümee

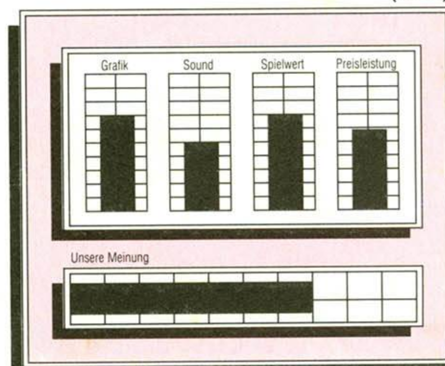
Eine wirklich gelungene Simulation, die sich doch erheblich von bereits bestehenden Realisierungen dieses Themas unterscheidet. Die grafische Darstellung erfolgt aus der Rücksitzperspektive, man gewinnt in der Tat den Eindruck, in dem Boliden selbst mitzufahren. Auch die Steuerung ist leidlich präzise und leicht erlernbar. Bis zur Meisterschaft allerdings ist es ein weiter Weg. Doch wie in den meisten Sportarten kann man auch hier die Leistungen durch entsprechendes Training erheblich steigern.

(mm)

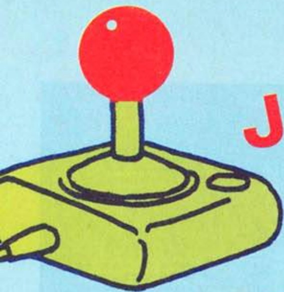


Bildschirmfoto: Amiga

Bei der Lombard Rallye gilt es, äußerst schwierige Streckenabschnitte zu meistern. Gelingt es Ihnen, die Ideallinie zu finden und einem Sieg entgegenzufahren?



Joysticks von den Fachleuten



HANNOVER MESSE CeBIT '89 8.–15. MÄRZ 1989 Wir stellen aus: Halle 7, Stand E 50

Der Weg lohnt sich! DMV verschenkt jetzt Chips



Competition Pro Der Dauerbrenner. Robuster Stick mit Microschaltern.

Best.-Nr.: 5119 DM 19,–*



Competition Pro Extra Transparentes Gehäuse, Microschalter, einstellbare Dauerfeuer und Slow-Motion-Option.

Best.-Nr.: 5122 DM 49,–*



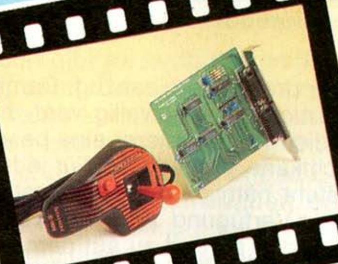
The Cruiser+ Dreifach verstellbarer Hebelweg, Stahlschaft, Saugnäpfe und Dauerfeuer.

Best.-Nr.: 5116 DM 44,–*



Game Controller Pack Analog-Joystick für IBM PC und kompatible Computer, mit Controller Card.

Best.-Nr.: 5123 DM 169,–*



Speed King Konix recht geformter Analog-Joystick für IBM PC und kompatible Computer, mit Controller Card.

Best.-Nr.: 5124 DM 99,–*



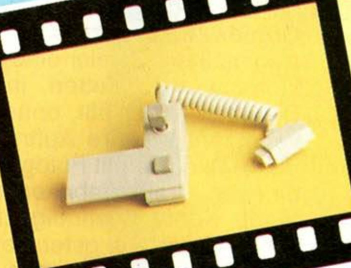
Starfighter Robuster Joystick, in kompakter Bauweise gehalten. Sehr widerstandsfähig.

Best.-Nr.: 5113 DM 38,–*



Multi Function Joystick DeLuxe Modell mit integrierten Paddles, Dauerfeuer, Microschaltern und Saugnäpfen.

Best.-Nr.: 5118 DM 59,–*



IconTroller Der kompakte Ministick zur schnellen und dauerhaften Montage an der Tastatur.

Best.-Nr.: 5114 DM 58,–*



Phasor One Ein Joystick mit Pistolengriff, Microschaltern und extra langem Anschlußkabel!

Best.-Nr.: 5111 DM 48,–*



Competition Pro, Transparent, ohne Abbildung. Transparentes, formschönes Gehäuse und Microschalter.

Best.-Nr.: 5121 DM 39,–*



Quickjoy I Joystick mit Microschaltern, einschaltbarem Dauerfeuer und Saugnäpfen.

Best.-Nr.: 5112 DM 19,–*



Gun Shot Joystick mit ergonomisch geformtem Griff, zwei Feuerknöpfen und Saugnäpfen.

Best.-Nr.: 5117 DM 19,–*



The Cruiser Dreifach verstellbarer Hebelweg, Stahlschaft und Saugnäpfe sorgen für präzise Funktion.

Best.-Nr.: 5115 DM 39,–*

* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Artikel rechnen wir für das Inland 3,– bzw. für das Ausland 5,– DM Porto und Verpackung.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

ROBOCOP

Hersteller: Ocean Software
System: C-64, CPC
Preis: ca. 35,- DM (Kass.)
ca. 50,- DM (Disk.)
Testversion: C-64

Ein Polizist aus Titan

Nach dem Filmhit Robocop brachte die Firma Ocean wenig später die Umsetzung auf dem Computer heraus. Die Geschichte gleicht der des Films: Der Streifenpolizist Murphy war der 32. Ordnungshüter, der in Detroit niedergeschossen wurde, seit die Firma OCP die Leitung der städtischen Polizei übernommen hat. Da es so nicht weitergehen konnte, wurde von patenten Wissenschaftlern ein Projekt entwickelt, das bei der Presse für Furore sorgte. Bei diesem Projekt wurde aus den Überresten Murphys ein Cyborg entwickelt, der als vernichtende Kampfmaschine mit einem Körper aus Titan als unüberwindbar galt. Zudem löschten sie sein Gehirn und programmierten es so um, daß er sich ausschließlich für Recht und Ordnung einsetzen sollte. Allerdings war die Hirnwäsche nicht so erfolgreich, so daß nach einiger Zeit seine Erinnerungen wieder zum Vorschein kamen und er sich auf die Suche nach seinen Mördern macht.

Ein Mann sucht seine Mörder

Während des gesamten Spieles wird unser Held aus Stahl von allen Seiten beschossen. Nur Gewandheit und schnelle Reaktion können hier helfen, denn für jeden vom Feind gelandeten Treffer droht Energieabzug. Damit das Spiel nicht zu langweilig wird, haben sich die Programmierer eine besondere Schikane ausgedacht: Für jedes Level steht nämlich nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung. Als kleine Hilfe dienen jedoch ab und zu auf dem Boden auftauchende Kapseln, die ihm entweder Munition, bessere Feuerkraft oder Streuschüsse bescheren.



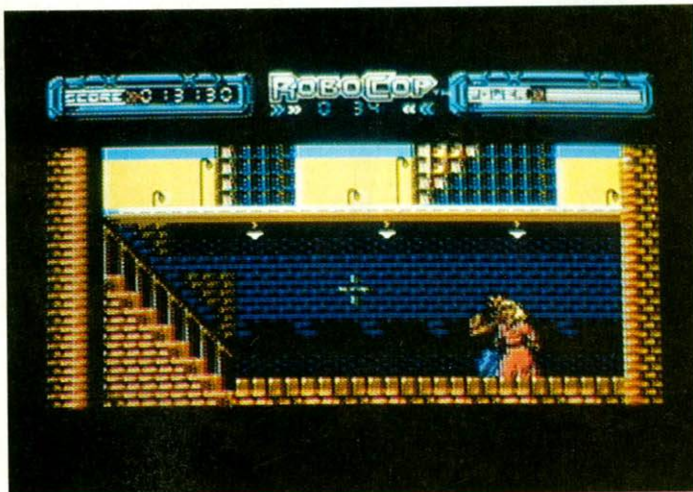
Bildschirmfoto: C-64

Das Spiel besteht aus neun verschieden Aufträgen, die es zu meistern gilt. Die erste Aufgabe liegt darin, die auf dem Weg zum nächsten Level befindlichen Gangster auszuschalten. Dies ist gar nicht so einfach, wenn man nur die Grundwaffe besitzt. Beim zweiten Auftrag muß der Spieler eine Frau, die gekidnappt wird, retten, indem er den Banditen abschießt, ohne die Frau zu verletzen. Weitere Aufträge bestehen darin, Bildteile mit Fotografien zu kombinieren, Drogenfabriken und deren leitende Köpfe ausfindig zu machen, kurzum, der Gangsterszene den Garaus zu machen. Hat man alle acht Level durchspielt, stellt sich die Hauptaufgabe. Hier müssen Sie den Aufsichtsrat der OCP von Dick Jones illegalen Machenschaften überzeugen. Dieser nimmt bei seinem Fluchtversuch den Präsidenten der Gesellschaft als Geisel. Jones jedoch wird von der Gesellschaft gefeuert, so daß nun die Genehmigung durch die Direktive erfolgt, keine Rücksicht auf die Geisel zu nehmen.

Fazit

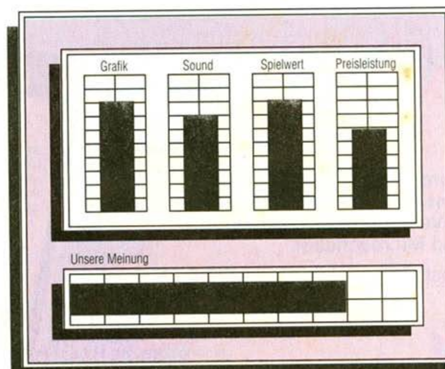
Robocop ist ein Shoot'em Up mit besonderem Flair. Schon beim Einladen des Spieles überzeugt die hervorragende Grafik des Titelbildes. Auch der Sound läßt keine Wünsche offen, wenn man an die Fähigkeiten des C-64 denkt. Ein butterweiches Scrolling des Bildschirmes versetzt den Spieler in Staunen. Die Darstellung der Sprites braucht sich nicht zu verstecken, zumal in jedem Level andere Gegner auftauchen. Abschließend ist zu sagen, daß Robocop auch den Leuten Spaß bereitet, die den Film nicht gesehen haben.

(Jürgen Seibel/Robert Marz/br)



Bildschirmfoto: C-64

Bei diesem Spiel schlüpfen Sie in die Rolle des Kinohelden Robocop, dessen glorreiche Aufgabe darin besteht, die Stadt von zwielichtigem Gesindel zu befreien.



Quick Eddie

Hersteller: U.L.-Software
System: C-64
Preis: ca. DM 30, –

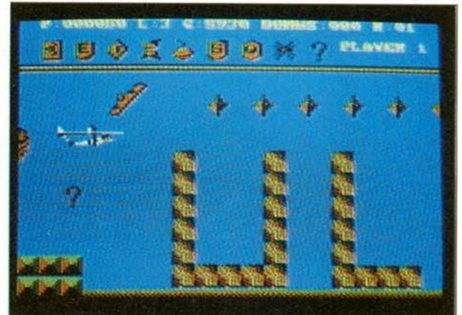
Ein Flug ins Abenteuer

Eigentlich ist Eddie ein ganz normaler Mensch. Seine große Leidenschaft ist das Drachenfliegen. Aber mit einem seiner Flüge begann das Abenteuer: Als er die Nachricht von der Entführung seiner geliebten Lisa durch Ozman, dem tyrannischen Herrscher von Kali Ambar, erfuhr, gab es nur eine Möglichkeit: er mußte Lisa retten.

Im Spiel muß Eddie seinen Drachenflieger an Ozmans Gehilfen, Wänden und immer wieder erscheinenden Gesichtern vorbeimanövrieren. Dabei sammelt er durch das Strampeln seiner Füße Bonussterne ein. Bei 100 eingesammelten Sternen bekommt er ein Zusatzleben, jedoch läßt sich der Flieger durch das Strampeln schlecht steuern. Beim Absturz wird die Anzahl der eingesammelten Sterne wieder auf Null gesetzt. Eddie besitzt nur eine bestimmte Energiemenge, die während des Spiels heruntergezählt wird.

Durch ein T-Symbol, das er beim Flug einsammeln kann, gelangt er zu 2000 zusätzlichen Energiepunkten und ist somit vorerst aus dem Schneider. Ein E-Symbol verhilft ihm zu einem Zusatzleben. Er kann durch weitere Symbole die Umgebung zerstören, Hindernisse durchfliegen, oder sich unverwundbar machen.

Jedoch gibt es auch tückische Symbole, durch die er entweder zwei Level weiter kommt bzw. von dem aktuellen neu beginnen muß. Das Fragezeichen ist unberechenbar. Entweder erhält Eddie Extrawaffen, oder er stürzt aufgrund nicht zu korrigierender Gravitationsprobleme ab. Nachdem er nun alle Leben verflogen hat, kann man sich in eine Highscoreliste eintragen, die abgespeichert wird.



Bildschirmfoto: C-64

Der Sound ist zwar reichlich vorhanden, aber dennoch nicht all zu überzeugend. Quick Eddie ist ein durchschnittliches Spiel, wobei zu loben ist, daß dieses Actionspiel ohne Schießen auskommt. Der Sound und die Grafik sind nicht so gelungen, jedoch hilft eine tolle Spielidee und ein relativ günstiger Preis über diese Misere hinweg.

(J.Seibel/R.Marz/br)

Unsere Meinung

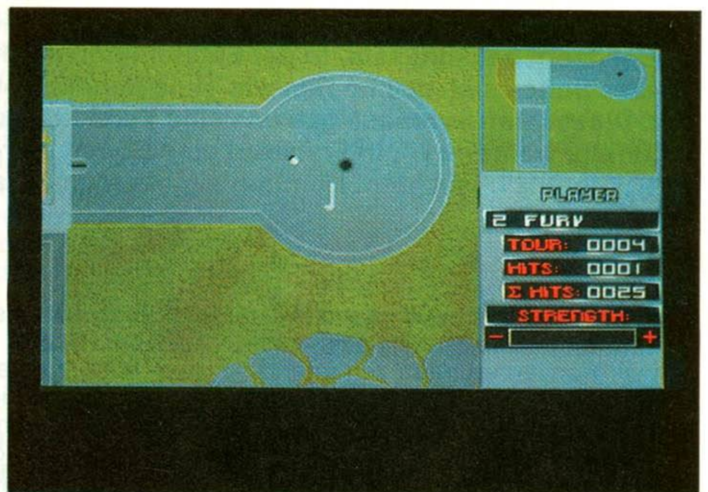
Minigolf Plus

Hersteller: Starbyte
System: Amiga
Preis: ca. 60, – DM

Dem Realismus auf der Spur

Mit diesem Programm liegt eine weitere Simulation vor, die den Minigolfplatz in das Wohnzimmer verlegt.

Das besondere an diesem Programm ist die Tatsache, daß bis zu zehn Mitspieler teilnehmen können, eine Option, die bei so vielen anderen Minigolfsimulationen leider fehlt. Auf einem Parcours mit 18 Bahnen kann der Amiga-Besitzer versuchen, mit möglichst wenigen Schlägen den Ball ins Loch zu bugsieren. Das Hauptmenü gliedert sich in fünf Teile, in denen der Spieler Optionen wie Highscores oder den aktuellen Punktestand ansehen, Sound an- bzw. abschalten, das eigentliche Spiel starten oder den Trainingsmode absolvieren, auswählen kann. Die Gesamtansicht der Bahn ist während des kompletten Spieles am oberen rechten Bildschirmrand ersichtlich.



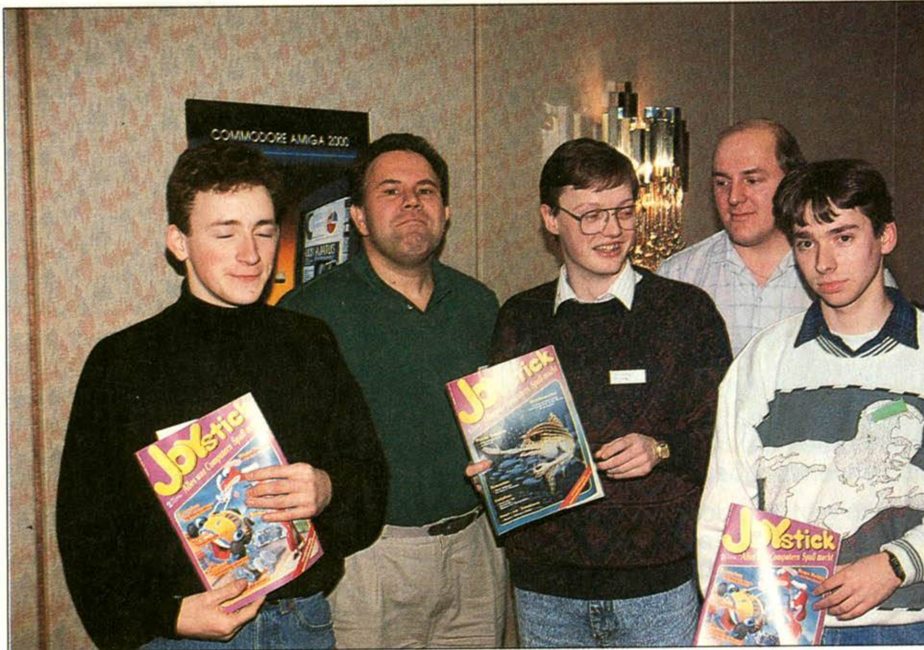
Bildschirmfoto: Amiga

Wer sich jedoch die Bahn etwas genauer ansehen will, kann durch Drücken der rechten Maustaste und Bewegen der Maus in die gewünschte Richtung den Bildschirm scrollen lassen.

Das Programm bedient sich nicht, wie von einigen anderen Programmen her bekannt, der Gummibandmethode, was zwar das Spiel etwas schwieriger gestaltet, jedoch die eigentliche Simulation dadurch eher realisiert wird (in Wirklichkeit haben Sie ja auch keine Gummibänder beim Spielen). Beim Positionieren des Mauszeigers steht nur ein bestimmter Radius zur Verfügung, so daß man nicht nur einfach das Fadenkreuz auf das Loch setzen kann. Dies zeigt, daß die Programmierer sehr viel Wert auf eine realistische Simulation gelegt haben. Minigolf Plus ist ein Spiel, das zeigt, daß man auch ohne viel "Drumrum" ein gutes Spiel auf die Beine stellen kann.

(br)

Unsere Meinung



Wenn der Berg zum Propheten kommt

oder Wie wir Microdeal in Frankfurt besuchten

Microdeal (Michtron) ein Softwarehaus, welches seit Anbeginn der 16-Bit-Szene auf dieser aktiv ist, dürfte sicherlich allen ST- und Amiga-Besitzern bekannt sein. In der Entstehungsgeschichte dieses Hauses finden sich solche Hits wie Time Bandit, Goldrunner & Airball. Dieses Softwarehaus gab uns eine Vorschau auf kommende Produkte, während wir in Frankfurt eine Commodore-Entwickler-Konferenz besuchten. Hier nun ein Überblick, was uns in Zukunft erwartet.

Viele neue und auch ein paar alte Titel sind angekündigt. Mit "alte" meinen wir Konvertierungen von irgendeinem Hit auf einen anderen Rechner. Hier sind schon mal vorab Airball und Goldrunner II für den Amiga zu nennen. Der Goldrunner hat sich gegenüber der Atari-ST-Version nicht sonderlich verändert. Der Sound wurde verbessert, und diesmal darf der Amiga-Besitzer auch mit Joystick spielen. Ein Produkt, das wir uns länger angesehen haben, ist Tailspin. Würde man es kurz beschreiben, müßte man es mit dem Begriff Programmgenerator abhandeln. Doch Tailspin ist mehr. Mit Tailspin wird es jedem, aber auch wirklich jedem, ermöglicht, eigene Programme fast jeder Art zu erstellen. Das beginnt bei Educational-Software und endet bei Adventures. The Grail Adventure wurde so zum Beispiel mit Tailspin erstellt. Die Handhabung ist einfach, und man kann sich schnell eingewöhnen. Durch ein spezielles System wird im Rechner wenig Speicherplatz benötigt. Wie das Programm nun im einzelnen funktioniert, wäre etwas, was den Rahmen dieses Berichtes sprengen würde, trotzdem werden wir ein paar Optionen von Tailspin vorstellen. Als erstes zeichnet man seine Grafiken und definiert die "aktiven" Objekte. Wird nun eines dieser aktiven Objekte angeklickt, erscheint eine Sprechblase und es können diverse Aktionen ausgeführt werden, auf diese Aktionen kommen dann neue Reaktionen und so weiter. Wer sein erstelltes Programm nun mit Sound oder Sprachausgabe versehen möchte, der kann dieses tun. In Tailspin lassen sich alle Sounds einbinden, die mit ST Replay 4 oder AMAS erstellt wurden. Eine Besonderheit, die uns sofort auffiel und auf die wir zusätzlich hingewiesen wurden, ist, daß man bei der Sprachausgabe nicht komplette Sätze, sondern einzelne Worte sampeln kann, um sich so eine Wortbibliothek aufzubauen. Dem Programm wird dann per Zuweisung gesagt, welches Wort es wann nehmen soll. Ein Beispiel hierfür wäre folgender Satz: "There is a mouse". Würde diese Maus nun sterben und man käme wieder an diesen Ort, müßte der Satz lauten: "There is a dead mouse". Jetzt braucht man bei Tailspin nicht zwei Sätze zu sampeln, sondern fügt einfach das Wort "dead" aus der Bibliothek in den ersten Satz ein. Voila, schon haben wir ca. 100 KByte Speicher gespart. Ebenfalls positiv fällt auf, daß man mit irgendwelchen Zeichenprogrammen erstellte Objekte noch innerhalb des Tailspin-Editors verändern kann. So können Farbe, Größe und Priorität verändert werden. Wir sind natürlich auf die Endversion gespannt und werden unsere Leser, sowie wir ein Review Exemplar haben, genauer über dieses hochinteressante Produkt informieren. Tailspin wird übrigens sowohl für den Atari ST als auch für den Amiga erscheinen.

Was lange währt...

...wird endlich gut! Das könnte man sagen, wenn man auf das Thema Fright Night kommt. Als wir John Symes von Microdeal auf Fright Night ansprachen, sagte er uns folgendes: "Wenn wir das Programm bis Ende März nicht vom Programmierer haben, gibt er es uns umsonst." "Warum nur?", wird sich der geneigte Leser fragen! Ganz einfach: das Programm wurde bereits auf der PCW 87 in London für Weihnachten desselben Jahres angekündigt. Und das Ganze in der Atari-ST-Version. Mittendrin hatte der Programmierer keine Lust mehr auf dem ST zu programmieren und kaufte sich einen Amiga. Und irgendwann fing er dann auf diesem Rechner an, seine Fright Night zu programmieren. Wir dürfen noch ein bißchen warten, doch erste Grafiken, die wir zu sehen bekamen, waren nicht schlecht, sind aber schon altbekannt.

Slippery when wet!

Ich weiß, das ist der Titel einer Bon-Jovi-LP, aber mir fiel nichts Besseres ein, und außerdem paßt wenigstens das Slip in Slippery zum nächsten Produkt von Microdeal. Dieses heißt

nämlich Slip Stream und ist ein Shoot'em Up, welches auf Anhieb gut gefiel. Man muß mit seinem Fighter durch eine dreidimensional entgegenkommende Straße fliegen und diversen Gegenständen wie Säulen, feindlichen Flieger etc. ausweichen oder sie abschießen. Insgesamt gibt es neun dieser Straßen. Im ersten Augenblick sah das Spiel aus wie eine Mischung aus Trailblazer, Space Harrier und Galaxy Force II, konnte dann aber doch überzeugen und verspricht ein heißes Shoot'em Up zu werden, auf das sich alle Amiga-Besitzer freuen dürfen. Die Grafiken sind teilweise atemberaubend und auch recht flott animiert. Warten wir also auf das Endprodukt.



Bildschirmfoto: Amiga

A.M.A.S. = Amazing

The Advanced Midi Amiga Sampler oder kurz A.M.A.S. (oder noch kürzer AMAS) ist ein Sound-Sampler mit eingebautem Midi-Interface für den Amiga. Dieser Sampler gehört auf dem Amiga mit zum besten, was wir kennen. Die Bedienungssoftware ist übersichtlich, und die Bedienung ist schnell erlernt. Man kann mit AMAS von einem herkömmlichen Walkman, Rekorder etc. sowohl in Stereo als auch in Mono sampeln. Gesampelt wird im 8-Bit-Verfahren, und die Frequenz kann bis zu 28 kHz frei gewählt werden. Hier gilt jedoch: Je höher die Sample-Frequenz, desto höher die Qualität, desto höher allerdings auch der Speicherbedarf. Mit AMAS gesampelte Sounds können auf verschiedene Art und Weise weiterverwendet werden.

Wir haben Sie gewarnt!

Ansonsten sind noch ein paar andere Produkte in Vorbereitung, welche aber noch nicht spruchreif sind. Etwas, was uns mitgeteilt wurde, hat uns sehr enttäuscht. Vor ca. einem Jahr hieß es, daß der Smash-Hit "Time Bandit" fortgesetzt wird. Leider bleibt es nur bei dieser Ankündigung. Das heißt im Klartext: Vorerst wird es keine Fortsetzung von Time Bandit geben. Aber die PC-Besitzer dürfen sich freuen. Die Time-Bandit-Version für den PC ist kurz vor der Fertigstellung. Sonst gibt es nichts mehr, über das man berichten könnte. Vielleicht interessiert es die Leser noch, daß man während des Interviews viel Spaß hatte. Es wurde über dieses und jenes gewitzelt. Als wir dann das Gespräch beendet hatten, kam noch das übliche Präsentierfoto mit der JOYSTICK in der Hand (alle Mann lächeln, ja, so ist es nett).

(rg)

Samplemasters Contest

Microdeal hat uns natürlich nicht nur ein paar brandheiße Infos über neue Spiele und Produkte, die demnächst erhältlich sein werden, gegeben. Wir konnten John Symes auch noch dazu überreden, ein paar Preise für einen Wettbewerb springenzulassen.

Nachdem die Preise feststanden, haben wir uns mit Microdeal zusammengesetzt und eine nette Frage für unsere Leser ausgedacht. Aber zuerst bringen wir die Preise, die es zu gewinnen gibt:

Wir verlosen fünfmal je einen AMAS-Sampler für den Amiga und fünfmal je ein Amiga-Programm von Microdeal nach Wahl.

Das wären dann die Preise, kommen wir jetzt zur Aufgabe:

Welches ist die genaue (exakte) Frequenz des Kammertons A?

Und nun zu den an dieser Stelle immer auftauchenden Regeln, die Sie beachten müssen, wenn Sie mitspielen wollen:

1. Einsendeschluß ist der 03.04.1989
2. Die Preise werden unter allen richtigen Einsendungen verlost.
3. Der Rechtsweg ist und bleibt ausgeschlossen.
4. Mitarbeiter des DMV-Verlages und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
5. Regel 4 gilt auch für Angehörige, die im System Alpha Centauri leben oder Urlaub machen.

(rg)

Spherical

Hersteller: Rainbow Arts
Systeme: C-64, Atari St, Amiga, PC
Testversion: Atari ST
Preis: von ca. 30,– bis 59,– DM

In fremden Dimensionen

Als der alte Zauberer versuchte, seiner ein wenig in die Jahre gekommene magische Kugel ein paar neue Tricks zu entlocken...

Da sich aus solch trivialem Garn kein gutes Computerspiel weben läßt, ließen die kreativen Köpfe hinter dem Programm bei des Magiers Unternehmungen etwas schiefgehen! Statt einiger Tricks mit Pep kommt eine rasante Raumverschiebung dabei heraus. Der Magier findet sich in einer recht sonderbaren Gegend wieder.

Seine Spielereien haben ihn in eine fremde, unheimliche Dimension versetzt, aus der er, genau wie er hineinkam, nur mit seiner magischen Kugel entfliehen kann.

Begeht der Spieler den Fehler, dieses Spiel in seinen Computer einzuladen und ein Spiel zu beginnen, sollte er weitere wichtige Termine absagen, da es durchaus im Bereich des Möglichen liegt, daß der Betreffende die Zeit völlig vergißt. Um es vorweg zu sagen, Spherical fesselt!

Die fremde Dimension, die Sie in der Gestalt des kleinen Magiers erkunden und überwinden müssen, werden auf dem Bildschirm im Querschnitt dargestellt. Die magische Kugel bewegt sich unabhängig von dem Magier und folgt, ganz unmagisch, der Schwerkraft. Der Magier hat die Fähigkeit, Mauersteine her- und wieder wegzuzaubern, jedoch gelingt das nicht bei allen Steinen. Einige sind so widerstandfähig, daß ein 'Wegzaubern' nicht möglich ist.



Bildschirmfoto: Atari ST

Der Zauberer kann eine Zone (Level) erst dann verlassen, wenn er seine magische Kugel zu einem bestimmten Feld geleitet hat. Dabei erscheint die Kugel auf einer der oberen Ebenen des Spielfeldes, liegt zunächst eine Weile lang ruhig und beginnt dann von links nach rechts zu rollen. Kullert die Kugel dabei über die horizontalen Plattformen hinaus, sinkt sie, der Schwerkraft folgend, nach unten, bis es nicht mehr weitergeht. Der Zauberer muß nun mit den herbeigehexten Steinen den Weg der Kugel so gestalten, daß sie ohne Hindernisse bis zum Ausgang des Levels rollen kann.

Der Spieler muß immer darauf achten, die magische Glaskugel nicht in ausweglose Situationen geraten zu lassen.

Neben diesem grundsätzlichen Spielprinzip, haben die Designer noch ein paar kleine Gespenster, Henker, böse Hexer und noch einige andere eklige Gestalten mehr in das Spielkonzept miteingebracht. Um diesen unfreundlichen Zeitgenossen nicht mit leeren Händen zu begegnen, kann der Zauberer allerlei wunderbare Gegenstände finden, die ihm gegen die Finsterlige helfen. Eine Schriftrolle verhilft zu mehr Sprungkraft, ein Fläschchen rotes Elixier vermag Feuerbälle zu erzeugen, grünes Elixier stoppt alle Gegner, die Sanduhr verhilft zu Extra-Zeit und, und, und...

Fazit

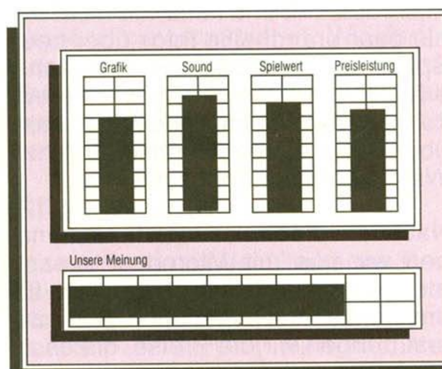
Ein Schuß Solomons Key ist schon mit drin, in Spherical, aber noch viel, viel mehr. Obwohl wir leider keine 100prozentig endgültige Version von diesem Spiel testen konnten, waren wir begeistert. Wirklich gelungene Grafik, nicht nur auf dem Cover, ein fesselndes, abwechslungsreiches Spielkonzept und ein selbst für Atari-ST-Verhältnisse genialer Sound (nicht digitalisiert) heben Spherical über den Durchschnitt hinaus und machen daraus ein Spiel, das immer wieder gerne gespielt wird.

(hs)



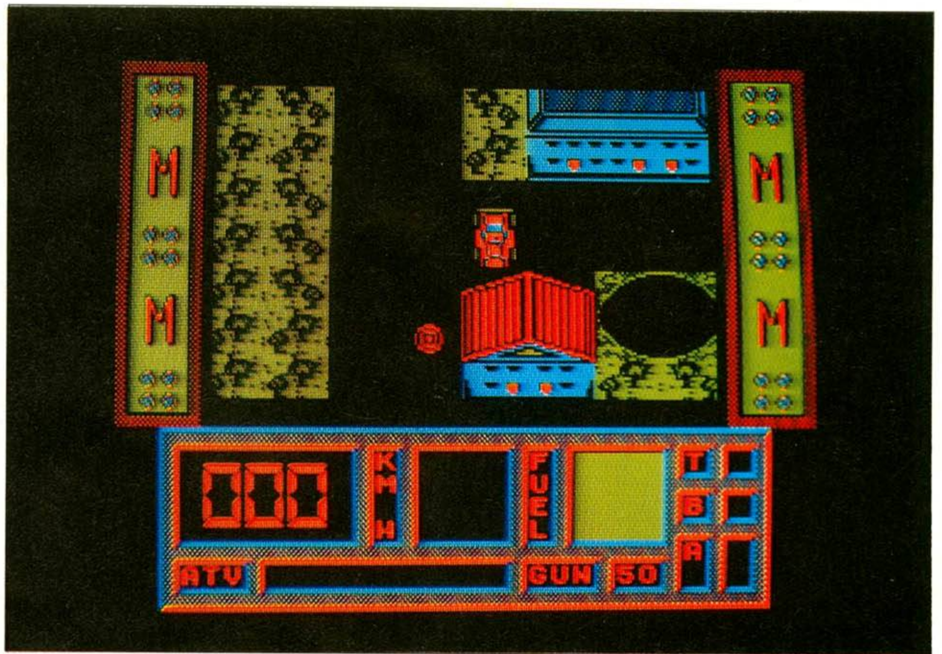
Bildschirmfoto: Atari ST

Ein außergewöhnliches Plattformspiel, anders kann man Spherical kaum umschreiben. Steuern Sie einen Magier und dessen Zauberkugel durch viele gefährliche Labyrinthe.



Motor Massacre

Hersteller: Gremlin Software
System: CPC, Atari ST, Amiga
Preis: DM 34,95 – DM 64,95
Testversion: CPC



Bildschirmfoto: CPC

Ein verrückter Doktor

Des lieben Geldes wegen entwickelte ein gewisser Dr. A. Noid ein Präparat namens Slu, was er in einer Zeit der Lebensmittelknappheit als Ersatz für Fleisch und Gemüse anbot. Die armen Konsumenten konnten ja nicht ahnen, daß Slu in Wirklichkeit eine schreckliche Droge war, die den Hungrigen lediglich hungriger machte. Slu schlug ein wie eine Bombe und machte den bösen Doktor zu einer äußerst reichen Person, die dann in den üblichen Machtrausch verfiel, sich in einer der drei letzten Städte der Erde verschanzte und sich mit einem Heer von Zombie-Mutanten und Killerautos umgab.
Demgegenüber steht ein mit vielen Ausrüstungsgegenständen bestückter Held, der wegen einer Kopfprämie, die auf Dr. A. Noid ausgesetzt wurde, den Kampf mit den Heerscharen des Bösen aufnimmt. Der Held muß nicht vorgestellt werden; Sie ahnen sicher schon, daß es kein geringerer ist als Sie selbst.
In Ihrem gepanzerten und mit einer Bordkanone ausgestatteten Fahrzeug, dem sogenannten ATV, rasen Sie durch die Straßen und schießen alle Killerautos nieder. Dabei achten Sie auf Gebäude, die durch einen einladenden Eingang auffallen. Diese können durchsucht werden. Horden von Zombie-Mutanten hausen in den Gängen und müssen beseitigt werden. Man findet leicht Lebensmittel, dem einzigen Tauschmittel, mit dem man an den Tankstellen zu neuem Benzin und neuer Bewaffnung kommt. Außer den Lebensmitteln ist in einem der Gebäude ein Ausweis versteckt, der es ermöglicht, in einer Arena am Rande der Stadt an einem Zerstörungswettkampf teilzunehmen. Überlebt man dieses 'Motor Massacre', erhält man Zutritt zur nächsten Stadt und beginnt von vorne. In der letzten Stadt schließlich wartet der Doktor höchstpersönlich in der Arena auf Sie, und es kommt zum Showdown.

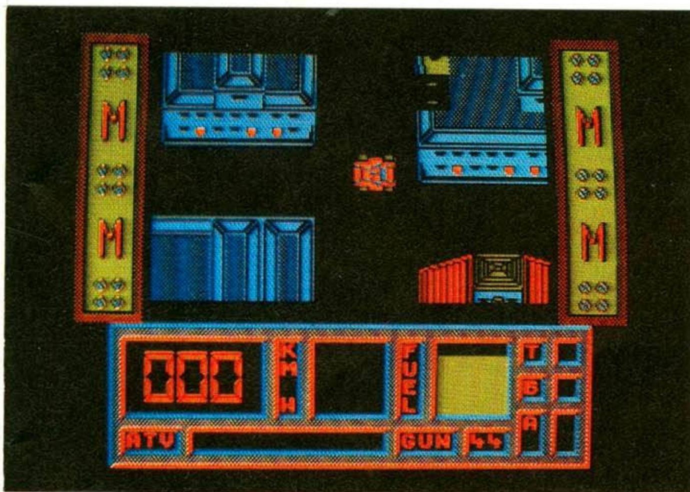
Die grafische Präsentation von Motor Massacre ist ansehnlich, jedoch ohne wirklich voll zu überzeugen. Auch beim Sound müssen gehörige Abstriche gemacht werden. Zu sehr wurde hier der Echo-Effekt überstrapaziert; mitunter bleibt außer einem rauschigen Klangbrei nicht viel übrig.

Fazit

Motor Massacre vermag nicht aus dem Schatten der Mittelmäßigkeit herauszutreten; dafür fehlt dem Programm die Originalität und die zündende Spielidee. Die Hintergrundgeschichte wurde offenbar nach Fertigstellung des Spiels konstruiert; sie ist an den Haaren herbeigezogen und steckt voller innerer Unstimmigkeiten.

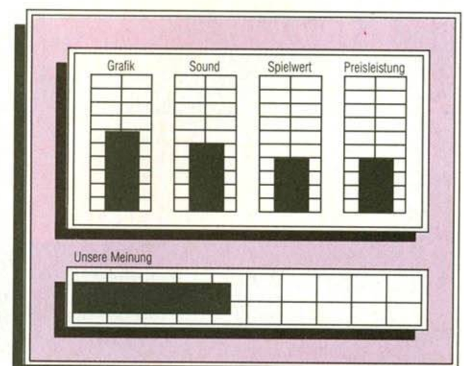
Die Ausführung dagegen ist solide, wenn man von kleineren Schwächen, wie der Steuerung und der Größe der Sprites, die zu manch merkwürdigen Kollisionen führt, absieht. Was sich allerdings am Rande des nicht mehr Erträglichen bewegt, ist die Anleitung. Nicht genug, daß hier kaum ein Abschnitt zu finden ist, der nicht mindestens einen sprachlichen Mangel aufweist. Die Art und Weise, wie hier manches beschrieben wird, ist einfach geschmacklos: "Sie sind langsam und man kann ihnen leicht entkommen aber wenn sie ummäht macht das viel mehr Spaß." Ein Satz der keines Kommentars bedarf.

(Joachim Freiburg/br)

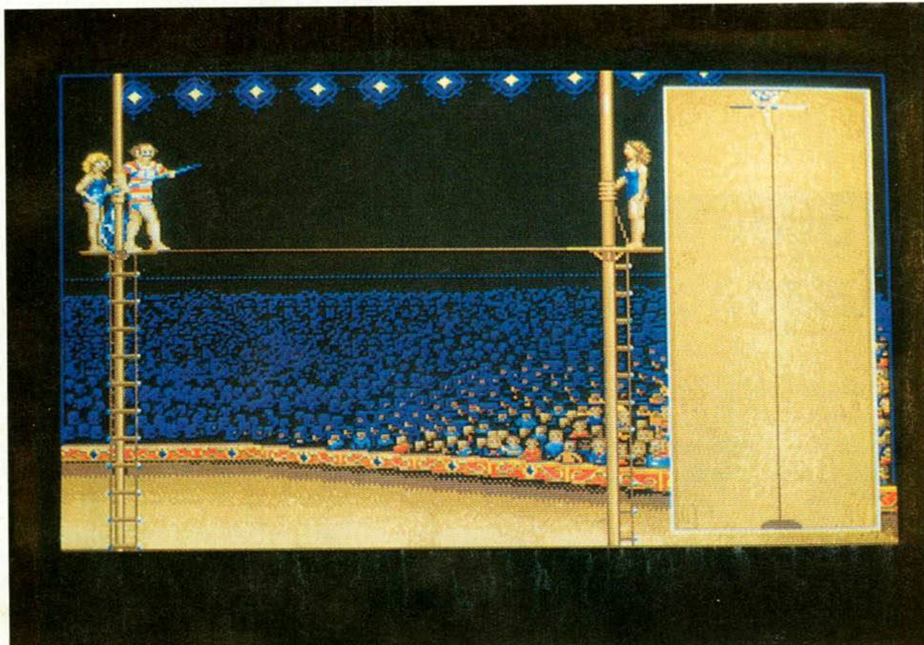


Bildschirmfoto: CPC

Solide in der Machart, aber wo bleibt die zündende Spielidee






Bildschirmfoto: Amiga

Hersteller: Tyne Soft
Systeme: MS-DOS, Atari ST, Amiga
Testversion: MS-DOS
Preis: ca. 65,– DM

Manege frei

Im größten Zirkus Amerikas, dem Ringling Bros. and Barnum & Bailey Circus, findet eine internationale Meisterschaft der besten Artisten statt. Die Meisterschaft wird in Form eines Mehrkampfes ausgetragen. Insgesamt in vier Disziplinen müssen Sie Ihr Können unter Beweis stellen. Im einzelnen handelt es sich dabei um Hochseilartistik, eine Trapeznummer, Trickreiten und – als Abschluß und Höhepunkt – um eine gefährliche Tigerdressur.

Vier Disziplinen

Die leichteste Aufgabe erwartet unsere unerschrockenen Artisten wohl noch auf dem Hochseil. Hier müssen drei gestellte Pflichtteile vorexerziert werden. Während der ersten Überquerung des Seiles muß ein Salto geschlagen werden. Auf dem Rückweg sollte dann ein Handstand sowie ein Rad vorgeführt werden. Als abschließender Höhepunkt muß das Seil dann noch auf einem Einrad passiert werden. Als Hilfsmittel, um die Balance zu halten, benutzt der Athlet eine lange Stange.

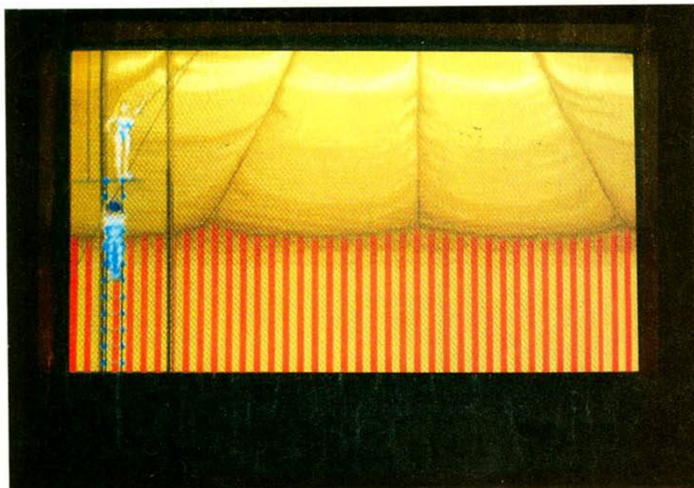
Aber schon hier bedarf es einiger Übung, bis die Spielfigur sicher das andere Ende des Seiles erreicht und dabei auch noch die geforderten Kunststücke vorgeführt hat. Öfter als es ihm lieb sein wird, wird der Spieler mit dem harten Manegenboden Kontakt aufnehmen. Nach dem dritten Sturz ist das Spiel vorbei, und es muß ein neuer Versuch unternommen werden. Nach Abschluß der Vorführung (bzw. nach dem dritten Sturz) erscheint die Jury, die den Vortrag bewertet. Für jede gelungene Übung gibt es je nach Schwierigkeitsgrad Pluspunkte, die dem Ausgangswert von fünf Punkten zuaddiert werden. Abzüge gibt es für jeden Sturz, und auch schon der Verlust der Balance wird mit Minuspunkten bestraft.

Als zweite Disziplin steht das Kunst- oder Trickreiten auf dem Programm. Nachdem man sich im rechten Moment auf den Rücken des vorbeigaloppierenden Pferdes geschwungen hat, müssen auch hier wieder drei Kunststücke vorgeführt werden. Nach dem Stand auf dem Rücken des Pferdes sowie einem Klimmzug an einer beliebigen Seite des Pferdes soll als zweites ein Handstand und ein Salto gelingen. Den Abschluß der Reitnummer bildet ein Handstand sowie eine Halbkreisdrehung aus dem Stand. Die Bewertung der Jury erfolgt ähnlich wie bei der Hochseilnummer.

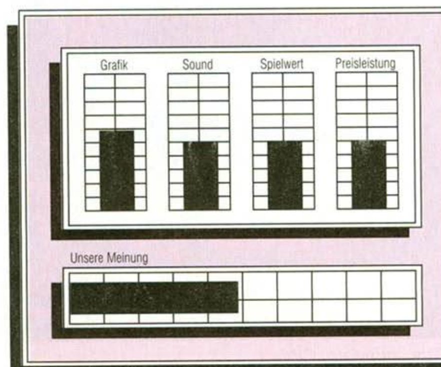
Fazit

Circus Games hat sich eines Subjekts angenommen, das man bisher noch nicht auf dem Computerspielesektor kannte. Tatsächlich gelingt es dem Programm, etwas von der berühmten Zirkusatmosphäre einzufangen. Vor allem die Gestaltung des Randgeschehens um die eigentlichen Darbietungen tragen hierzu wesentlich bei. Die Pausenclowns etwa, die beim Wettkampf zwischen den einzelnen Disziplinen auftreten, die bekannte Zirkusmusik oder die Ansagen des Direktors sorgen für gelungene Abwechslung.
Wie bereits erwähnt, besitzen die Spiele zwar einen nicht zu unterschätzenden Schwierigkeitsgrad, doch für erfahrene Joystickartisten wird es keine allzu großen Probleme geben, die Disziplinen nach einiger Zeit zu beherrschen.

(Joachim Freiburg/hs)


Bildschirmfoto: Amiga

Die wunderbare Welt der Manege, Artisten, Dompteure und wilden Tiere. Wer bisher den Spaß nur von den Zuschauerrängen verfolgen konnte – mit Circus Games ist Mitmachen kein Problem.



Bärenautomatenstark!

Blasteroids ist da! Die Umsetzung für den Homecomputer steht der Original-Arcadenversion in nichts nach. Und was sagt POWER PLAY dazu: "Das ist Blasteroids wie es leibt und lebt! Mit allen Levels, Gegnern, Extrawaffen und einem tollen 2-Spieler-Modus."
Jetzt können Sie Ihren Commodore 64, Schneider CPC, Atari ST oder Amiga in einen Spielautomaten verwandeln!

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken
JOY 4/89

Name: ________________

Straße: ________________

PLZ: ________ Ort: ________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft



Das Programm

Phantom Fighter

Hersteller: Martech
Systeme: Amiga, MS-DOS
Testversion: Amiga
Preis: 79,95 DM



Bildschirmfoto: Amiga

Wird es Ihnen gelingen, die Seelen der Ahnen zu befreien? Eine sehr verantwortungsvolle Aufgabe, zu der Sie sich ja freiwillig melden mußten.

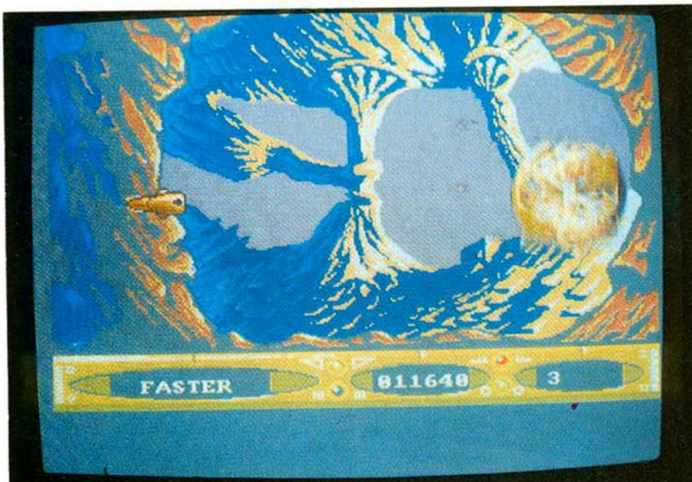
Am Anfang war die Legende

Ort der Handlung: Eine Kolonie in den unendlichen Weiten des Raumes. Die dort ansässige Zivilisation hat mit Problemen zu kämpfen. Es gibt nämlich gewisse Zonen des Planeten, die den Namen Badlands erhalten haben. Dort ist aller Wahrscheinlichkeit nach eine andere Rasse anzutreffen, die Korts. Diese haben die Badlands zu ihrem Refugium erwählt, ein Ort, der normalerweise von den Kolonisten nie aufgesucht wird. Zwei Schiffe der Kolonisten, die diese Gegend besiedeln wollen, kehren nie zurück. Da auch keine Nachricht von ihnen die Heimat erreicht, liegt der Verdacht nahe, daß keiner der Kolonisten noch am Leben ist. Die in der Siedlung verbliebenen Kolonisten sind unter diesen Umständen schon von zahlreichen Fachleuten entblößt, so daß keine große Bereitschaft unter ihnen besteht, weitere Freiwillige zu entsenden, um das Schicksal der Verschollenen zu klären. Sie jedoch, von Mut beseelt, beschließen, sich freiwillig zu diesem Himmelfahrtskommando zu melden.

Traurige Wahrheiten

Plötzlich füllt eine ganze Flotte von Raumfahrzeugen den Himmel. Diese Flotte setzt sich aus Fahrzeugen aller Epochen zusammen, ein wirklich merkwürdiger Umstand. So schnell wie die Raumschiffe erschienen sind, so schnell sind Sie auch hinter dem nahen Horizont verschwunden. Nach dem Verlassen der Deckung ist auf einmal eine schwarze Rauchwolke zu sehen; nun bestehen keine Zweifel mehr, in welchem Zusammenhang die Flotte zum Stützpunkt der Kolonisten zu verstehen ist. Dies ist der Moment, indem der alte Mann die Legende erzählt.

Die Geschichte der Kolonisten beginnt vor langer Zeit auf einem anderen Planeten, und die Vorfahren der Kolonisten lebten in einer Welt voller Magie und Geheimnisse. Wenn einer dieses Volkes merkte, daß die Stunde seines Todes nahte, unternahm er eine gefährliche Reise in die Wildnis. Man ging davon aus, daß sich das Böse irgendwo in der Wildnis verbarg. Die einzige Möglichkeit für ein Leben nach dem Tode bestand nach dem Glauben der Vorfahren darin, das Böse zu finden und zu besiegen. Besteigen Sie also den Fighter, bekämpfen Sie das Böse, wo immer Sie es finden. Die Waffen, die die Feinde nach ihrem Ableben gelegentlich hinterlassen, helfen Ihnen bei der Erfüllung Ihrer Aufgabe. Ob Einfach-, Doppel- oder Dreifachlaser, Raketen oder Jäger, Sie werden eine große Anzahl von Dingen finden, die Ihrem Auftrag dienlich sind. Fünf Bereiche mit je sechs Screens gilt es zu überleben, bevor die Seelen der Vorfahren befreit werden können.

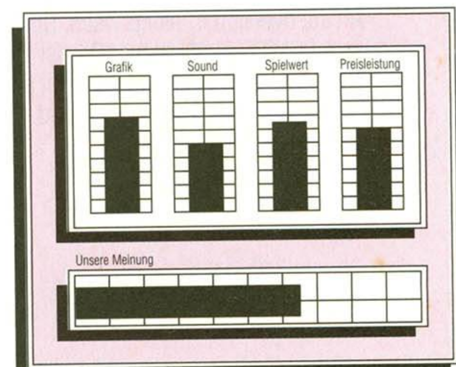


Bildschirmfoto: Amiga

Resümee

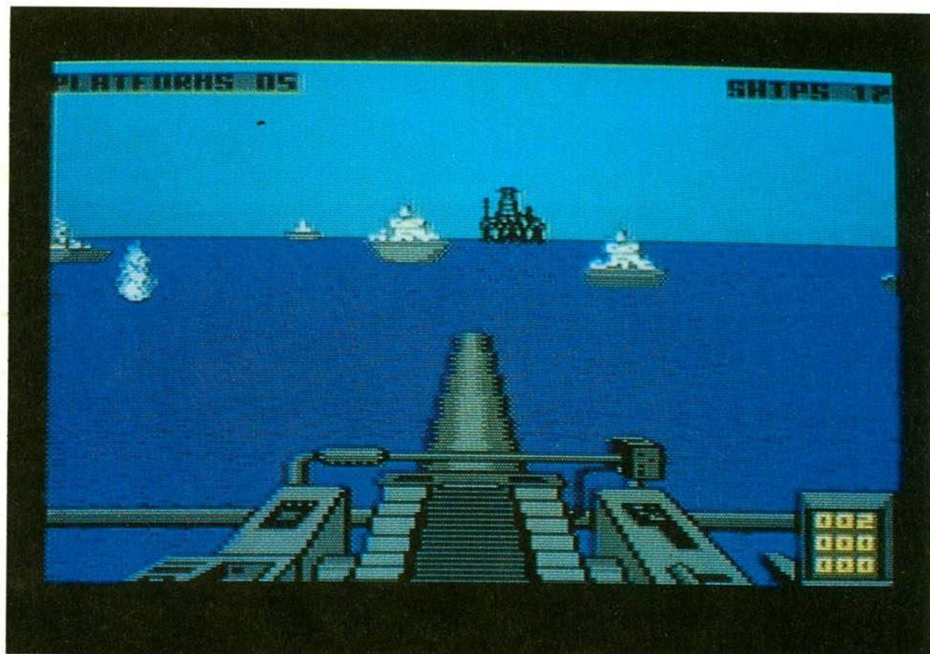
Ein sehr gelungenes Shoot'em Up für den Amiga, wenn auch die Hintergrundgeschichte echte Betroffenheit auslösen kann. Diese ist durchaus dazu angetan, einmal über uns und unsere Welt nachzudenken.
Vom Grafischen sehr ansprechend gestaltet, vermag Phantom Fighter zu begeistern, viele Extrawaffen runden den guten Gesamteindruck ab. Ein Shoot'em Up, das bei Fans dieses Genres nicht in der Sammlung fehlen sollte.

(mm)



NAVCOM 6

Hersteller: Cosmi
System: C-64 (nur Disk.)
Preis: 44,95 DM



Bildschirmfoto: C-64

Dem Iraner auf der Spur

Cosmi hat mit diesem Werk eine Kriegsschiffsimulation entwickelt, die auf den Golfkrieg Bezug nimmt – dieses Thema hat in letzter Zeit etwas an Aktualität verloren.

Als Kommandant eines amerikanischen Kreuzers im Persischen Golf hat der Spieler einige Missionen zu erfüllen. Die einfachste soll ihn in die Welt der Kriegsschiffahrt einführen und sozusagen als Training dienen. Danach steigert sich der Schwierigkeitsgrad immer mehr, bis hin zu der extrem schweren Aufgabe. Es soll eine vom Iran gestohlene Atombombe, die vermutlich zum entscheidenden Schlag im Krieg eingesetzt werden soll, zurückgeholt werden. Die Iraner transportieren diese Bombe per Schiff zu einem geheimen Bestimmungsort. Da der Iraner keine entsprechenden Abschußrampen besitzt, hat er seine gesamte Kriegsflotte zur Begleitung und Sicherung des Transportschiffes aufgeboten. Bei diesem letzten Auftrag geht es darum, allein mit dem modern ausgerüsteten Zerstörer U.S.S. Hunter CGA-64 "Aegis" Class Cruiser die gegnerische Flotte zu vernichten und das Transportschiff unbeschädigt zu kapern.
In den anderen Aufträgen muß man unter anderem Tankerflotten begleiten und sie durch Minenfelder führen, vor angreifenden Schiffen, Flugzeugen, Landgeschützen, Raketen und Bohrinseln, auf denen Abschußrampen stehen, beschützen.

Information ist alles

Der Kommandant gibt sämtliche Anweisungen von der Brücke aus und muß dafür sorgen, daß immer der richtige Navigationssatellit abgefragt wird und sich an allen im Moment wichtigen Stellen des Schiffes immer genügend Mannschaften aufhalten. Er gibt seine Befehle in Kurzform auf einem Monitor ein und kann seine Augen über drei verschiedene Monitore sowie eine Vielzahl von Anzeigen und Instrumenten schweifen lassen. Außer den vorhandenen Kanonen und Maschinengewehren stehen zur Verteidigung "Stinger" und andere Raketen und zusätzlich auch noch zwei Hubschrauber zur Verfügung. Wenn man eine bestimmte Waffengattung oder aber ein Überwachungsflugzeug angesteuert hat, schaltet der Bildschirm um und man kann aktiv in das grafisch recht gut dargestellte Geschehen eingreifen.

Fazit

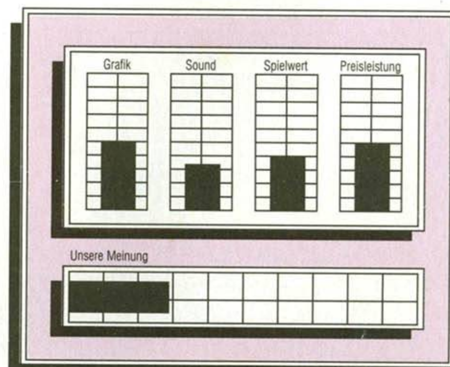
NAVCOM 6 ist eine Simulation, die technisch gesehen zwar im Mittelmaß liegt, vom Inhalt her allerdings eindeutig politischen Bezug nimmt. (Auf dem Titelbild ist Khomeinis Gesicht auf einer Mine abgebildet.) Stark störend wirken bei diesem Spiel auch die vielen und langen Ladezeiten, wie man sie von herkömmlichen Spielen nicht gewohnt ist. Wer solche Spiele mag, den kann ich nicht daran hindern, es zu kaufen. Mir persönlich gefällt die ganze Befehlseingabe nicht so sehr, so daß ich mir das Spiel nach dem Test vermutlich nicht mehr ansehen werde.

(Robert Marz/Jürgen Seibel/br)



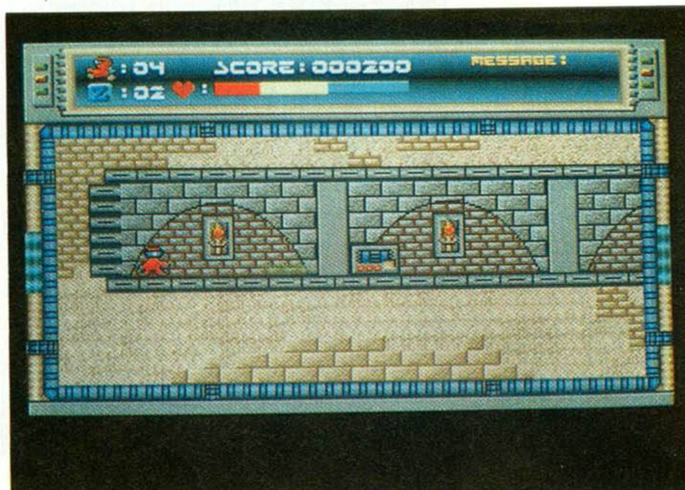
Bildschirmfoto: C-64

Ein heikles Thema spricht diese Simulation an. Hier gilt es, neben verschiedenen Trainingsphasen eine Atombombe zurückzuerobern.



XORRON 2001

Hersteller: Starbyte
System: Amiga
Testversion: Amiga
Preis: stand bei Redschluß noch nicht fest



Bildschirmfoto: Amiga

Auf der Erde gingen die Lichter aus, also müssen Sie in der Raumstation Xorron gelagerte Energiereserven einsammeln.

Energie Notstand

Wir scheiben das Jahr 2000 A.D.. Die Menschheit hat, was aus heutiger Sicht so unwahrscheinlich nicht ist, die Erde gründlich abgewirtschaftet und komplett alle Energiereserven unseres Planeten verbraucht. Doch, oh Wunder, da gibt es eine ferne Raumstation namens Xorron, wo es noch reichlich Energie gibt. Die Station, einst von Menschen für Menschen errichtet, ist aber schon längst in die Hände der Roboter gefallen, die installiert wurden, um die Station zu warten. Die Blechkumpanen haben aufgrund unbekannter Umwelteinflüsse eine eigene Intelligenz entwickelt und sind seither stinksauer auf alles, was organisch ist.

Haben Sie es geahnt? Es muß ein ganzer Kerl ran, um die Kastanien aus dem Feuer bzw. die Energiecontainer aus der Raumstation zu holen.

Rüde Roboter

Begrüßt wird der Spieler von einer gelungenen Titelgrafik, die von einem fetzigen Musikstück untermalt wird. Nach den grafischen und musikalischen Hors d'œuvre des Spieles kommt Xorron zur Sache bzw. auf die Planetenoberfläche. Im ersten Level gilt es, das Raumschiff zu verlassen und sich Zugang zu den unterirdischen Anlagen von Xorron zu verschaffen. Hier ist noch alles ruhig, und keinerlei grausiges Getier oder amoklaufende Roboter halten Ihr 'Pixel-Alter-ego' auf dem Monitor auf. Die Bildschirmdarstellung erfolgt in der klassischen Querschnitt-Technik. Jedes Level besteht aus einem mehr oder minder verwirrenden Gängesystem, über das, jeweils mit Ihrem Helden als Mittelpunkt, das Bildschirmfenster scrollt. Ihre Aufgabe ist es nun, die in jedem Level verteilten Energiebälle einzusammeln. Diese liegen in Glasvitrinen, die Ihr Held einschlagen muß, um an die Bälle heranzukommen.

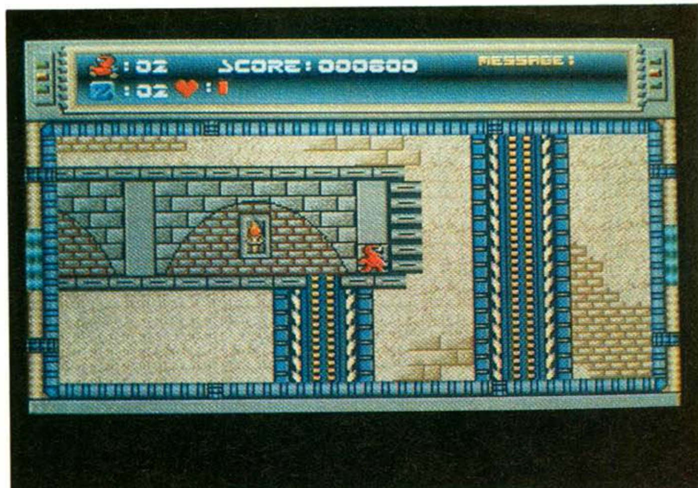
Mitunter findet man in den Glasvitrinen auch spezielle kleine Extras, die das Leben ungemein erleichtern. So kann man z.B. mit einem bestimmten Gegenstand die Roboter für eine bestimmte Zeit lahmlegen. Auch gilt es, immer wieder Security-Cards für geschlossene Türen zu finden.

Je weiter der Spieler in die Anlagen von Xorron eindringt, desto rabiater werden die Aliens und Roboter. Ist man in den ersten Levels noch darauf angewiesen, die Gegner zu überspringen und durch genaues Timing zu foppen, findet man bei weiter fortgeschrittenem Spielstand einen Laser.

Dieses Extra erleichtert das weitere Vordringen ungemein.

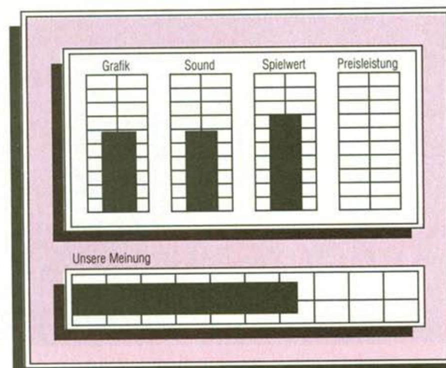
Fazit

Aus deutschen Landen frisch in den Floppyschacht, so könnte man sagen. Xorron 2001 stammt aus der Feder von Oliver Czesla und haucht der Idee des Plattformspiels neues Leben ein. Wie die klassischen Vorbilder auch, so verlangt dieses Spiel genaues Timing, Geduld und oft genug gute Reaktionen. Die Extras tragen das ihrige zum Spielspaß bei und stellen sozusagen das Salz in der Suppe dar. Die Grafik sieht auf den ersten Blick ein wenig hausbacken aus, erweist sich aber spätestens in den dichtgepackten höheren Levels als sehr zweckmäßig. (hs)



Bildschirmfoto: Amiga

Was im ersten Level noch hausbacken und behäbig wirkt, wird spätestens ab der dritten Stufe zum wilden Jump&Run-Adventure.



Menace

Hersteller: Psyclapse
Vertrieb: Fachhandel
Systeme: Amiga, Atari ST
Preis: ca. DM 59, –



Bildschirmfoto : Amiga

Das Supermonster am Ende eines Levels. Auch dieses Alien gilt es zu vernichten, und dann geht es auf in das nächste Level

Der Mensch ist ein As

Menace ist das erste Programm des neuen Psygnosis Label Psyclapse. Anders als man es vielleicht erwarten könnte, ist Menace ein reines Shoot-'em-Up-Spiel, aber was für eines! Ihre Aufgabe ist die simpelste, die man sich vorstellen kann: Zerstören Sie den Planeten Draconia!

Das hört sich natürlich sehr einfach an, ist aber doch etwas schwerer, denn Draconia ist ein künstlicher Planet. Er wurde im Laufe von Jahrtausenden von den schrecklichsten Herrschern, die das Universum je kannte, erbaut und besteht aus sechs verschiedenen Zonen, die es zu durchfliegen und zu zerstören gilt. Jeder dieser Bösewichte wird Sie am Ende eines jeden Level erwarten und Sie zum Kampf fordern.

Mit einem einfach bewaffneten Raumschiff hätten Sie natürlich keine Chance, auch nur einem der Oberaliens was anzutun, also brauchen Sie auch hier wieder Extrawaffen. Diese bekommen Sie, wenn Sie eine komplette Formation von Gegnern eliminieren und dann noch auf das erscheinende Bonusschild schießen. Nach einer bestimmten Anzahl von Schüssen verwandelt es sich in ein Zeichen, das Ihnen dann bei Berührung eine Bonuswaffe übergibt.

Es geht zur Sache

Die Grafik präsentiert sich als horizontal scrollende Landschaft, die wirklich bis ins kleinste Detail ausgearbeitet wurde. Aber richtig klasse sind die Sprites, denn sie wurden mit Liebe erarbeitet, dies sieht man ihnen deutlich an. Man kann es kaum erwarten, einen neuen Gegner auf den Schirm zu bekommen, um zu sehen, wie dieser animiert ist. Stellenweise muß man sich wirklich beherrschen, um nicht einfach über die Sprites loszulachen. Der Sound ist sehr gut, hier wird gezeigt, was der Amiga kann. Der Nachteil ist nur, daß der Sound bei längerer Benutzung doch etwas nervt. Für die Schüsse wurde mal wieder gesampelt, was dem ganzen einen echt guten Touch gibt.

Resümee

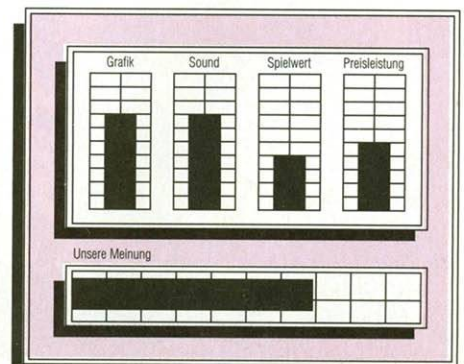
Auch wenn es bei Menace nur ums Schießen und Zerstören geht - wie halt bei jedem Ballerspiel - kann man an diesem Programm wenig Negatives entdecken. Der einzige Schwachpunkt ist vielleicht die Tatsache, daß man die Levelwächter mit etwas Routine sehr schnell in die Alienhölle schicken kann. Sehr positiv ist es, daß man Menace in zwei Versionen spielen kann. Die eine ist die Rookie- (Redakteurs-) Version, das bedeutet, man kann einfach überall hinfliegen, und nur Berührungen mit dem Gegner kosten Energie. Oder man spielt als Experte, dann darf man die vielen Objekte, die die Landschaft darstellen, nicht berühren, und dann ist es wirklich sehr schwer, sich durch die Level zu kämpfen. Zusammenfassend kann nur gesagt werden, daß Menace ein Shoot'em Up der Sonderklasse ist und jedem Amiga-Besitzer nur zu empfehlen ist.

(rg)



Bildschirmfoto : Amiga

Das ist Ihr Mutterschiff, hierhin müssen Sie nach erfolgreich beendeter Mission zurückkehren.



Software Review

Sword of Sodan

Hersteller: Discovery
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga
Preis: 89,– DM


Bildschirmfoto: Amiga

Long Time ago...

Vor langer Zeit regierten Frieden und Gerechtigkeit in den nördlichen Königreichen. Aber, wie in den meisten Träumen von Frieden folgte alsbald ein böses Erwachen. In einem Turm aus menschlichen Knochen brütete der böse Necromancer Zoras, wie er die Herrschaft über diesen Landstrich an sich reißen könne. So verhandelte er mit Schatten und Dämonen und als es Herbst wurde, waren die Straßen vom Heulen der Monster und Dämonen erfüllt. Nachdem Zoras den König mit Hilfe dämonischer Kräfte erschlagen hatte, beanspruchte er den Thron für sich selbst. Der König war jedoch ein vorausschauender Mann und hatte bereits einige Tage vor dem Gemetzel seine Kinder an einen sicheren Ort bringen lassen, in die Obhut eines mächtigen Kriegers, der den Kindern eine solide Erziehung zukommen ließ. In diesen Tagen verkündeten auch die Hexen von Dire Marsh eine Prophezeiung. Ein Kind, ausgerüstet mit einem mächtigen Schwert, wird zurückkehren und Zoras von seinem blutigen Thron stürzen.

Apropos Schwert! Der größte Meister in der Herstellung edler Klingen war Brespar. Aus allen Teilen des Landes kamen Krieger zu ihm, um eines seiner Schwerter zu erwerben. Seit Zoras nun auf dem Throne saß, hatte er veranlaßt, alle Feuer des Landes zu löschen. Im Kampf gegen die mit ihm verbündeten Dämonen verloren viele wackere Männer ihr Leben, und es zeigte sich, daß nicht einmal Brespars Klingen den Dämonen und Geistern gewachsen waren.

Eines Tages erschien nun ein Mann mit seinem Sohn und erzählte Brespar, die Götter hätten einen Erdspalt geöffnet, wo ein unvergleichliches Schwert geschmiedet werden könnte. Gesagt, getan, der mächtige Krieger nahm das Schwert, ließ seinen Sohn in der Obhut friedlicher Bürger und zog hinaus in die Nacht, den Geistern das Fürchten zu lehren. Nachdem er den letzten Geist zurück in die Unterwelt befördert hatte, dachte er voll Gram an seinen Sohn, den er seit langem nicht mehr gesehen hatte. So warf er sein Schwert hoch in den Himmel und leistete einen Schwur. Die Klinge soll nur von einem Mitglied des Hauses Dan geführt werden, und bis zu diesem Zeitpunkt sollte Sie dem Zugriff Sterblicher entzogen werden.

Lordan, sein Sohn, hatte nur wenig Erinnerungen an den Krieger, der ihn bei den Bürgern zurückgelassen hatte. So begann Lordan durch die Lande zu ziehen und den Menschen Mut zu machen. Er baute eine Armee auf und leitete den Bau der ersten größeren Stadt ein. Zum Dank bauten ihm die Bürger eine Burg namens Craggamoore und krönten ihn zum König.

Zoras, der Necromancer, gab sich allerdings nicht geschlagen. Er kehrte zurück in seinen Turm aus Menschenknochen und studierte ein weiteres Mal die finsteren Künste.

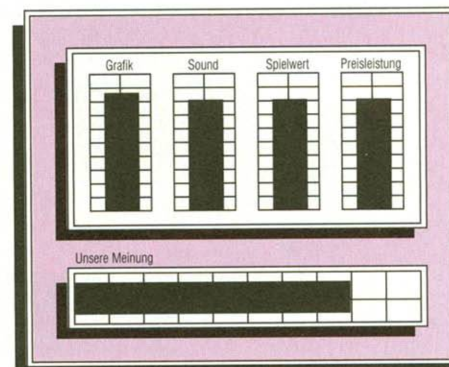
Die Zwillinge

Wie gesagt, ließ der vorausschauende König seine Kinder vor dem Gemetzel in Sicherheit bringen. Nun trug es sich zu, daß der alte Mann, der die Kinder bei sich aufgenommen hatte, der Vater von Lordan und somit der Großvater der Kinder war. Betrübt über den Tod seines Sohnes, beschloß er, die beiden Kinder in der Tradition des Schwertes zu erziehen. Als die Ausbildung der beiden beendet war, rief er sie zu sich. Beide hatten die gleichen Fertigkeiten, aber nur ein Schwert ist vorhanden, um Zoras zu schlagen.



Bildschirmfoto: Amiga

In den Gängen und Räumen von Burg Craggamoore sind bisweilen Potions versteckt. Achten Sie darauf, keine der Fläschchen zu übersehen!



An dieser Stelle liegt nun die Entscheidung bei Ihnen, welchen der beiden Charakter Sie gegen Zoras führen wollen, der letzte Kampf kann beginnen. So liegt nun ein langer und gefahrvoller Weg vor dem Helden, Riesen, Skorpione, Geister und Monster gilt es zu besiegen, um sich letztendlich bis zu Zoras durchzuschlagen. Fünf Leben stehen dem geneigten Spieler zur Verfügung, um sein Ziel zu erreichen. Dies ist nicht viel, wenn man an die spärlichen Möglichkeiten denkt, um die eigenen Kräfte wieder aufzustocken. Gelegentlich auftauchende Potions sind die einzigen Hilfsmittel, die Einfluss auf den Kampf haben. So gibt es eine Potion, die ein Extraleben verleiht, während andere die Härte der eigenen Schläge verbessern oder ein Schutzschild um den Helden bilden. So ausgerüstet muß der Held zunächst versuchen, sich bis zum Schloß Craggamoore vorzukämpfen. Mindestens ein Leben sollte allerdings noch verblieben sein, wenn man eine ernsthafte Chance im Schloß sucht. Während Extraleben automatisch zu den noch verbliebenen hinzu addiert werden, können andere Potions mittels der Funktionstasten gezielt eingesetzt werden.



Bildschirmfoto: Amiga

Resümee

Ein sehr aufwendig gestaltetes Action-Adventure, so unsere Meinung. Die Steuerung mit Hilfe des Joysticks ist einfach erlernbar und sehr präzise. Auch die Grafik vermag zu begeistern, die Gegner und die eigene Figur sind zum Teil in Bildschirmgröße dargestellt. Auch gewisse Rollenspielelemente sind hier immer wieder anzutreffen. So läßt sich zum Beispiel die Schlagstärke durch Aufnehmen geeigneter Tränke beachtlich steigern. Bleibt uns nur noch, Ihnen viel Erfolg bei der Eroberung des Castle Craggamoore zu wünschen...

(mm)


WELCOME CONSUMER ELECTRONICS SHOW
LAS VEGAS CONVENTION CENTER
SHARP INVENTS THE WIZARD

LAS VEGAS

Wie auch in den Jahren zuvor erwies sich die diesjährige Consumer Electronic Show in Las Vegas als Magnet für interessiertes Fachpublikum aus aller Welt. Hersteller, Händler, Distributoren und nicht zuletzt die Presse aus aller Welt gaben sich ein Stelldichein, um die Neuheiten auf dem Gebiet der Unterhaltungselektronik in Augenschein zu nehmen. Und um Neuheiten war man wahrlich nicht verlegen. Anbieter aus den USA, Japan und Europa stellten die letzten Neuheiten auf den Gebieten Sicherheitstechnik, Audio, Video, Car Hi-Fi und nicht zuletzt Computer- und Videospiel vor. Während die North-, East- und Southhall ganz unter dem Zeichen von Audio-, Video- und Security-Technik standen, bot die Westhall allen Computer- und Videospielinteressierten Neuheiten und Informationen in Hülle und Fülle. Der Schwerpunkt dieses Bereiches war ohne Zweifel der Nintendo-Stand, der mit 28000 Quadratfuß die Halle beherrschte. Hier wurde auch die letzte Neuheit im Bereich der Controller vorgestellt. U-Force, so der Name dieses Gerätes, wurde von Broderbound in Zusammenarbeit mit Nintendo of America entwickelt. So konnte dem Publikum der erste Controller vorgestellt werden, der völlig ohne Körperkontakt des Spielers mit seinem Steuergerät zu bedienen ist. Bewegt der Spieler seine Hände innerhalb der rechteckigen Anordnung, werden daraus resultierende Änderungen des magnetischen Flusses von der Steuerelektronik in entsprechende Bewegungen auf dem Bildschirm umgesetzt. Spiele wie Mike Tysons Punch Out oder der neue Hit Top Gun konnten so im wahrsten Sinne des Wortes neu erlebt werden. Nach Aussagen der Hersteller wird U-Force mit zirka 40 bis 50 Prozent der bestehenden Nintendo-Software zusammenarbeiten. Spiele, die speziell für den Light Phaser oder die 3-D-Brille kreiert wurden, sind davon aus technischen Gründen leider ausgeschlossen.

Jedoch kann man wohl mit Spannung diejenigen Spiele erwarten, die speziell auf diesen Controller zugeschnitten sind.

Doch auch auf dem Softwaremarkt boten sich interessante Neuerungen an. Der Schwerpunkt lag hier deutlich bei mehr oder weniger nützlichen, aber sehr liebevoll gestalteten Programmen, hauptsächlich für die in den USA weitverbreiteten MS-DOS-Maschinen. Utility-Pakete, mit denen Glückwunschkarten in 16 Farben gedruckt oder Banner in beliebiger Länge erzeugt werden können, Gruß-, Einladungs- oder Geburtstagskarten – es gab wohl kaum einen Wunsch dieser Zielgruppe, der nicht mit Hilfe dieser Programmpakete erfüllt werden konnte.

Lizenzstreitigkeiten

Die Lizenzpolitik von Nintendo stößt leider nicht bei allen Firmen, die sich für eine Zusammenarbeit mit Nintendo entschieden haben, auf Gegenliebe. Momentan stellt sich die Erstellung neuer Software so dar, daß Nintendo einer interessierten Firma eine Lizenz verkauft, die den Lizenznehmer berechtigt, Software für dieses System zu erstellen. Eine weitere Lizenz ist dann für jedes neue Softwareprodukt erforderlich, das einmal auf den Markt gelangen soll. Softwarehersteller dürfen aber lediglich fünf Titel pro Jahr produzieren. Die Fertigung der Cartridges übernimmt dann wieder Nintendo selbst, und auch die Entscheidungen, welches Produkt in welcher Stückzahl auf welchen Markt gelangt, fällt im Mutterhaus von Nintendo. Eine unmittelbare Auswirkung dieser Politik läßt sich direkt an der Menge der hier in Deutschland verfügbaren Cartridges ablesen. Bei einem Gespräch mit Ron Judy, Vizepräsident von Nintendo of America und verantwortlich für Marketing in Europa, war zu erfahren, daß in diesem Jahr (1989) zirka 18 neue Cartridges den deutschen Markt erreichen werden. Dies macht umso nachdenklicher, als in Amerika doch 80 neue Titel auf den Markt gelangen werden. Um diesem Problem abzuhelfen und die Monopol-ähnliche Stellung von Nintendo zu schwächen, hat Tengen, ein Label von Atari Games, nun die eigenständige Produktion von Nintendo-Cartridges aufgenommen. Allerdings sehr zum Unwillen von Nintendo of America, die daraufhin eine Klage gegen Atari Games ins Rollen brachte. Da Tengen auch mit der Beschaffung der sogenannten Security Chips offensichtlich keine Schwierigkeiten hat, steht der Produktion im großen Stil nichts mehr im Wege. Der Ausgang der laufenden Klage dürfte auch für den europäischen, insbesondere für den deutschen Markt von großer Bedeutung sein. Wird Tengen die Produktion und der Vertrieb ihrer Spiele nicht verboten – was nach der momentanen Lage als sehr wahrscheinlich gilt – ist der Weg frei für Direktimporte in die BRD. Dies würde sowohl zu einem generell größeren Softwareangebot und auch zu einer freieren Preisgestaltung führen. Momentaner Stand der Auseinandersetzung ist jedoch, daß Tengen nach wie vor seine Spiele verkauft und seine großen Neuheiten wie zum Beispiel Tetris für N.E.S. im Rahmen der C.E.S. vorstellen konnte. Und dies vis-à-vis des Nintendostandes! Wir sehen dem Ausgang dieses Disputes natürlich mit großem Interesse entgegen. Eine Entscheidung zugunsten





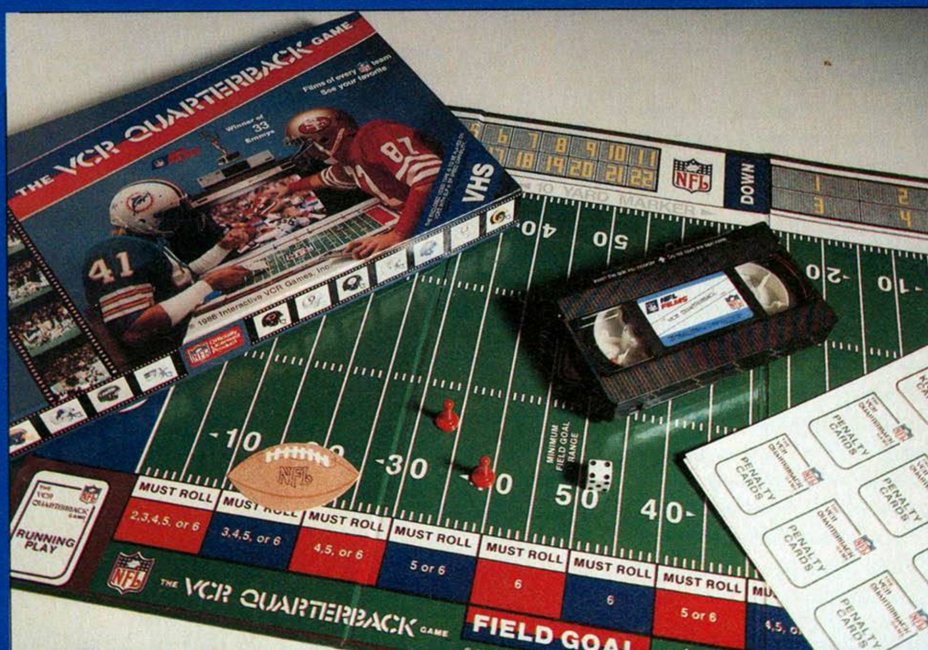
von Tengen würde einschneidende Konsequenzen für alle N.E.S.-Fans in Deutschland haben. Das Softwareangebot würde sich binnen kürzester Zeit mindestens vervierfachen. Erstaunlicherweise herrscht bei Tengen auch nicht die von Nintendo allseits beklagte Chipknappheit, so daß auch keinerlei Lieferschwierigkeiten in diesem Bereich zu erwarten sind. Vielleicht haben die deutschen Nintendo-Fans nun doch noch die Chance, mehr als die angekündigten 18 Spiele zu Gesicht zu bekommen.

Segas Revenge

Während Nintendo mit einem gigantischen Stand unübersehbar im Mittelpunkt des Interesses stand, hatte auch Sega einiges an interessanten Neuheiten zu bieten. So wurde unter anderem Galaxy Force, ein Weltraum Shoot'em Up in sehr ansprechender Weise auf das Sega-Master-System übertragen. Zwar fehlt die Hydraulikanordnung der Spielhallenversion, trotzdem ergab ein ausführlicher Test, daß es sich wirklich lohnt, sein Glück an dieser 4-Mega-Software zu versuchen. Gute Nachrichten auch für alle Sega-Besitzer, die sich dem Genre der Adventures und Rollenspiele verschrieben haben. Die mittlerweile schon legendäre King's-Quest-Serie wird nun auch auf dem Sega-Master-System zur Verfügung stehen. Geplant ist, alle zur Verfügung stehenden Teile der King's-Quest-Serie auf Sega umzusetzen. Ein Test vor Ort zeigte, daß man sich viel Mühe mit der Realisierung dieses Produktes gegeben hat. Die Umsetzung ist auch der Beweis dafür, daß die komplexen King's-Quest-Adventures durchaus an 8-Bit-Maschinen angepaßt werden können. Die Grafik hatte keinerlei Einbußen zu verzeichnen, so daß Sega-Besitzer getrost auf die Cartridge-Version zurückgreifen können. Als Hintergrundinformation sei noch angemerkt, daß nun auch Fremdfirmen die Softwareproduktion aufgenommen haben. Activision, unter deren Federführung auch die 4-Mega-Cartridge "Galaxy" entstand, mag als Beispiel für diesen Prozeß dienen.

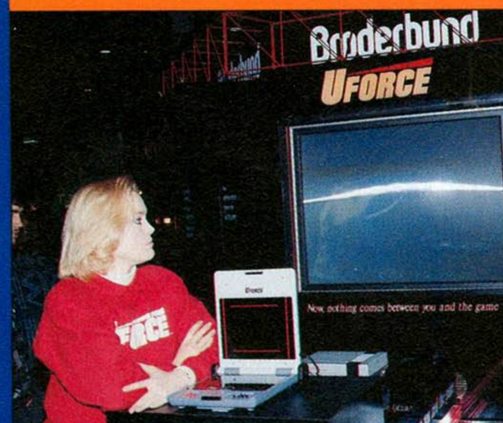
Neues von der Computerszene

Bei aller Nintendo-Begeisterung wird der Computerspielfan auch nicht völlig vernachlässigt. Zwar war das Angebot an Konsolensoftware deutlich



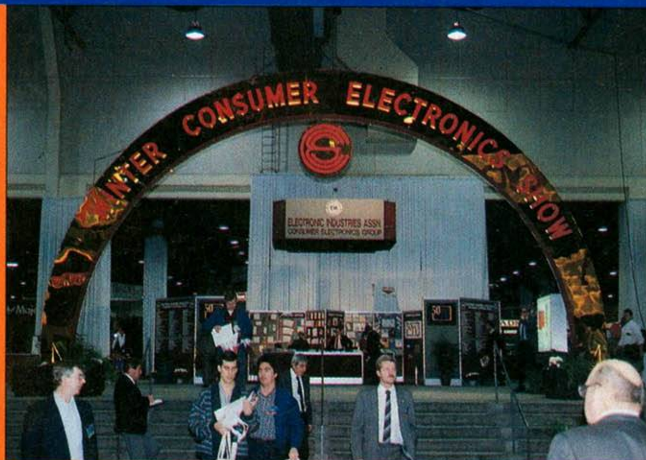
The World of Nintendo

Videospiele sind in der amerikanischen Unterhaltungsbranche ein unübersehbarer Faktor. Die Akzeptanz unter der Bevölkerung ist doch größer als hierzulande. Dies ist nicht zuletzt darauf zurückzuführen, daß dem Entertainment, der Unterhaltung zuhause mit Hilfe elektronischer Medien, ein wesentlich höherer Stellenwert zugemessen wird. In dieser bunten Welt der Unterhaltung darf der Name Nintendo keinesfalls fehlen. Mit einer Verbreitung von zirka 21 Prozent aller befragten Haushalte hat dieses Entertainmentsystem einen festen Platz in der Unterhaltung bezogen. Dies ist umso verständlicher, als das Softwareangebot in Amerika ungleich reichhaltiger als hierzulande ist. So war von Nintendo of America zu erfahren, daß dieses Jahr zirka 80 neue Module um die Gunst der Käufer werben werden. Möglich wurde die Steigerung der Spieleproduktion durch die Lizensierung einiger neuer Softwareproduzenten. Diese nutzten dann auch die C.E.S., um ihre neuesten Produkte vorzustellen. Bei einem Gespräch mit Lord British, den Rollenspielfans wohlbekannt als Schöpfer der legendären Ultima-Serie, konnte die erste Umsetzung von Ultima für das Nintendo-System gründlich in Augenschein genommen werden. Tatsächlich gelang es, den Charme dieses





Spieles auch auf die Nintendo-Adaption zu übertragen. Die in den Computerversionen teilweise sehr umfangreichen Steuerfunktionen können nun mit Hilfe des Controllers bewältigt werden, der mit insgesamt acht Steuermöglichkeiten auskommt. Trotzdem konnten alle Interaktionsmöglichkeiten voll erhalten werden. Leider ist es zumindest fraglich, ob Ultima so bald den deutschen Markt erreichen wird. Um nämlich den deutschen Markt erreichen zu können, muß eine Nintendo-Cartridge einen harten Überlebenskampf bestehen. Nur ein Produkt, das seine Qualität in Japan und den USA hinreichend unter Beweis gestellt hat, gelangt zum Verkauf nach Europa. Eigentlich schade, da der Geschmack der europäischen Nintendo-Fans vielleicht nicht in allen Aspekten mit dem der amerikanischen Fans identisch ist. In einem Punkt werden sich die Fans weltweit allerdings einig sein. Super Mario Brothers II, die Fortsetzung des Hits Mario Brothers, schlägt seinen Vorgänger um Längen. In Amerika kam die Cartridge kurz vor Weihnachten auf den Markt. Binnen einer Stunde waren sämtliche 500000 Cartridges ausverkauft! Ein Test der Cartridge konnte diese klare Entscheidung der Fans nur bestätigen. Rund um das Nintendo-Entertainment-System rankt sich inzwischen eine kleine Industrie. Aber nicht nur U-Force, der kontaktlose Controller, sorgte für Furore.



Kaum ein Artikel für das N.E.S. fand soviel Beachtung wie U-Force. Inwieweit sich diese technische Neuerung im Dauerbetrieb bewährt, muß sich noch erweisen. Schließlich kann es mit der Zeit schon recht anstrengend werden, die Hände ständig sozusagen "freischwebend" in dem magnetischen Feld zu bewegen. Trotzdem ist es schon faszinierend, auf diese Weise sein Spiel zu bestreiten.

Fitneß durch Videospiele?

Eine neue Fitneßmatte mit einer speziell dafür konzipierten Cartridge bietet jetzt allen Aerobic und Gymnastikfans neue Möglichkeiten des Sports. Die neue Fitneßmatte verfügt über insgesamt 16 Kontakte, mit deren Hilfe auch komplexe Übungen mit Fehlerkontrolle geturnt werden können. Die Matte besteht aus weißem Kunststoff, die Kontakte sind entsprechend ihrer Funktion farblich und mit Nummern gekennzeichnet. Natürlich ist schon einige Übung vonnöten, um jeweils die richtigen Kontakte zu treffen. Eine ausgezeichnete Idee, um den gelegentlich unter Bewegungsmangel leidenden Nintendo-Spieler bei der Erhaltung seiner Gesundheit zu helfen.

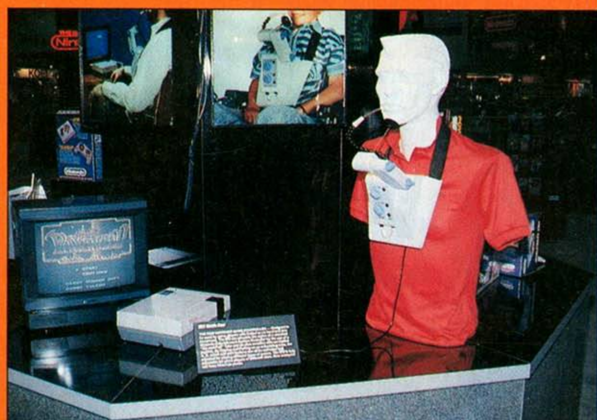
Die Aerobic-Cartridge bietet außerdem ein reichhaltiges Programm an Übungen, um den ganzen Körper zu trainieren und nicht nur bestimmte Muskelgruppen. Auf diese Weise werden Überanstrengung und möglicherweise falsches Training vermieden. Während der Spieler keuchend seine Übungen turnt, zeigt eine Ballerina auf dem Bildschirm, wie man es richtig macht. Ist man erst einmal mit der Lage der für die Übung benötigten Kontakte vertraut, macht die Fitneßmatte riesigen Spaß. Da die in die Matte eingearbeiteten Kontakte natürlich auch jeden Fehltritt registrieren, ist schummeln so gut wie ausgeschlossen. Kein unwichtiger Aspekt, da Familiensport mit Nintendo oft zu kleinen Wettkämpfen führt.

Steuerknüppel für Fliegerasse

Wer eher eine Leidenschaft fürs Fliegen hegt, der findet nun auch eine sinnvolle Bereicherung seiner Peripheriegeräte für das N.E.S. Da der normale Controller zum Spielen von

Eine andere interessante Entwicklung, um die Hände beim Spielen frei zu haben. Auf diese Weise können zum Beispiel auch Behinderte mit einem N.E.S. kommunizieren.







größer als für MS-Dos-Maschinen, Amiga und Atari zusammen, trotzdem gab es auch hier einige interessante Informationen über neue Spiele und Anwendungen.

So stehen demnächst zwei neue Programmpakete der Photon-Serie der Firma Microillusions ins Haus. Hier wäre zum ersten der Cell Animator zu nennen, ein Animationsprogramm, mit dessen Hilfe eigene Trickfilme erstellt werden können. Jedes Teilbild ist dabei mit einer Nummer versehen, mit deren Hilfe auf jedes beliebige Bild zugegriffen werden kann. Eine Loopfunktion ermöglicht dem Anwender, seine Trickfilme über einen beliebigen Zeitraum ablaufen zu lassen. So können eventuell noch vorhandene Schwächen der eigenen Arbeit zielsicher erkannt und entsprechend geändert werden. Des weiteren besteht die Möglichkeit, digitalisierten Sound mit aufzunehmen und diese synchron zum Bild ablaufen zu lassen.

Zum zweiten bietet der Transport-Controller der Photon-Serie einige neue Features, die im Zusammenhang mit den weitverbreiteten Videorekordern genutzt werden können. Mittels eines geeigneten Interface können zwischen ein und 300000 Frames aufgezeichnet werden, was eine äußerst weiche und gefällige Animation zur Folge hat. Sämtliche Funktionen des heimischen Videorekorders können natürlich vom Transport-Controller aus ferngesteuert werden. Begrenzungen sollen sich laut Herstellerangaben nur durch den jeweils verwendeten Videorekorder ergeben. Aber auch die Besitzer von aufgerüsteten Amigas mit reichlich Speicherplatz kommen nicht zu kurz, der Transport-Controller ist multitaskingfähig und verbraucht selbst nur zirka 50 KB Speicherplatz. Der modulare Aufbau der Soft- und Hardware erlaubt aufgrund seiner durchdachten Konzeption jederzeit neue Updates und die Verwendung neuer Controller und Interfaces.

Doch auch auf dem Spielesektor wußte Microillusions mit neuen Informationen und Programmen aufzuwarten. Mit Dondra, dem ersten Teil einer epischen Trilogie, wird der Spieler in eine fantastische Welt des 22sten Jahrhunderts entführt. Inhalt des Spieles ist ein Kampf zwischen dem Guten, repräsentiert durch die Welt der Elders, und dem Bösen, das im ersten Teil durch den Charakter Colnar dargestellt wird. Nachdem Colnar seinen Weg gefunden hat, die friedliche Welt der Elder zu unterjochen, beginnen Grausamkeiten unter der Bevölkerung des unterjochten Planeten. Ein Hilferuf an eine befreundete Macht, die Tellasian Warriors, verhallt nicht ungehört, jedoch ist der Spieler als einziger Überlebender des Massakers wohl der letzte, der diese Hilfe eventuell in Anspruch nehmen kann. Über 100 Bil-

Flugsimulatioren und Shoot'em Ups zwar ausreicht, kann ein richtiger Steuerknüppel den Spielspaß aber durch mehr Realismus noch erhöhen. Leider unterliegen so spezielle Controller engen Beschränkungen, wenn man ihre Verwendbarkeit in Betracht zieht. Trotzdem stellt dieser Controller für Freunde der Flugspiele eine interessante Alternative zur Verwendung des Joypads dar.

Fernbedienung für N.E.S.

Einem ganz anderen Problem des Telespielers hat sich die Firma Acclaim angenommen. Es gibt kaum jemanden, der sich noch nicht über den ewigen Kabelsalat geärgert hat, der gelegentlich beim Gebrauch der Controller entsteht. Eine drahtlose Fernbedienung war dann das Ergebnis der Überlegungen, die sich besonders durch ihre Handlichkeit und abschaltbares Dauerfeuer auszeichnet. Die Reichweite beträgt zirka zehn Meter, die Übertragung der Signale findet auf Infrarot-Basis statt. Die Empfängereinheit, die ihre Versorgungsspannung aus dem N.E.S. bezieht, wird einfach an Stelle des Controllers eingesteckt, der Sender benötigt zum Betrieb vier Batterien à 1,5 Volt.

Coming soon

Nachdem es in letzter Zeit doch etwas stiller um neue Nintendo-Cartridges war, kündigt sich baldige Besserung an. Mindestens neun neue Titel sollen in der ersten Hälfte des Jahres 1989 auf den deutschen Markt gelangen, darunter auch das von den Fans bereits erwartete Super Mario Brothers II. Weiterhin werden Titel wie Trojan, Gunsmoke und Ghosts 'n' Goblins bis Ende März hier erhältlich sein. Für die Zeit von April bis Juni sind dann Alpha Mission, Robo Warrier, City Connection, Megaman und Section Z angekündigt.

Filmumsetzungen

Auch in diesem Jahr dürfen die zahlreichen Filmumsetzungen für das N.E.S. keineswegs übersehen werden. Die Firma Ljn Toys Ltd. hat für diesen Bereich der Nintendo-Games





eine Lanze gebrochen und einige Filmumsetzungen vorgestellt, denen man auch in Europa gespannt entgegensehen kann. Titel wie Karate Kid beispielsweise werden die alte Karate-Tradition trainierter Nintendo-Spieler weiter verfeinern. Ziel des Spieles ist neben der Ausbildung zum Elite-Kämpfer natürlich die Bekämpfung des Bösen, das in Okinawa erneut Gestalt angenommen hat.

Keine schönen Träume verspricht dagegen A Nightmare. Vielen von Ihnen dürfte die Gestalt von Freddy Kruger aus dem gleichnamigen Film ein Begriff sein. Nun treibt er auch auf dem N.E.S. sein Unwesen. Das Besondere an dieser Umsetzung ist die Tatsache, daß Sie die Rolle von Freddy übernehmen! Ihre Feinde, die Kinder, können Ihnen mit Ihrem Dream-Ego ganz schön einheizen.

Von der Thematik in der gleichen Richtung angesiedelt, verspricht auch die Umsetzung von Freitag, der Dreizehnte ein Erfolg zu werden. Allerdings übernehmen Sie diesmal die Rolle der Kinder, die ihr Zeltlager am Crystal Lake aufgeschlagen haben. Während man nun nicht gerade behaupten kann, daß Jason ein angenehmer Zeitgenosse sei, ist er trotzdem in der Lage, das Campingvergnügen ernsthaft zu stören. Bleiben Sie also am Leben, und verhelfen Sie Jason zu seiner wohlverdienten, ewigen Ruhe. Zahlreiche, in der Umgebung verteilte Waffen und Tips werden bei diesem Vorhaben sicherlich gute Dienste leisten.

Mehr im unterhaltsamen Sektor angesiedelt sind dagegen Spiele wie Beetle Juice und die Umsetzung von Roger Rabbit, der schon auf dem Homecomputer-Markt für Furore sorgte.

Einen besonderen Stellenwert unter den vielen Anbietern, die Produkte rund um das N.E.S. vorstellten, genoß sicherlich die Firma Acclaim. Denn nicht nur Software wird von diesem Hause für das N.E.S. vertrieben. Neben Software-Titeln wie Star Voyager, einem Weltraumadventure mit Schießeinlagen, und Othello, in Deutschland besser als Brettspiel unter dem Namen Reversi bekannt, sorgten die Fernbedienung für das Basisgerät sowie interaktive Spiele für den Videorekorder für Aufsehen. Interaktive Spiele mit dem Videorekorder sind hierzulande ja noch nicht so bekannt wie in den Vereinigten Staaten. Das Geschehen spielt sich dabei sowohl auf dem Monitor des Videorekorders, als auch auch auf dem beiliegenden Spielbrett ab. Während auf dem Spielbrett die einzelnen Züge mit Hilfe von Würfeln und Spielsteinen vorgenommen werden, bietet die Videokassette Aufnahmen von hochkarätigen American-Football-Spielen. Immer wieder erscheint dann die Meldung "Break", und die Spieler sind aufgefordert, eine Pause beim Betrachten des Football-Spieles einzulegen. Jetzt besteht die Möglichkeit, zu würfeln bzw. sich mit einer der sogenannten Ereigniskarten auseinanderzusetzen. Vom Prinzip und von der Aufmachung her eine ausgezeichnete Spielidee, die sicher auch hier bald Freunde finden wird. Ein weiterer Schwerpunkt der Firma Acclaim bestand in der Präsentation neuer Hand-Held-Games, die ebenfalls unter dem Nintendo-Label in den Handel gelangen werden. So waren eine ganze Zahl dieser Games zu sehen, deren Thematik von Rambo bis Airwolf reichte. Für diejenigen, die viel unterwegs sind und sich einen Sinn fürs Spielen erhalten haben, wird auf diese Weise Nintendo für unterwegs geboten. Bei der Jagd nach einem neuen Highscore kann eine länger dauernde Bahnfahrt wie im Fluge vergehen.

(mm)









der und zirka 30 animierte Sequenzen warten auf den Spieler ebenso wie ein relativ komfortabler Parser. Zudem können Charaktere aus Dondra I problemlos in die Fortsetzung übertragen werden.

Für die Freunde des Strategiespieles kündigt sich ebenfalls ein Spiel an, das all denen, die sich bereits an Nobunagas Ambition und Romance of the three Kingdoms versucht haben, viel Spaß bereiten wird. Die Rede ist von Koeis neuem Spiel, das sich mit dem Aufbau des mongolischen Weltreiches durch Dschinghis Khan auseinandersetzt. Dementsprechend lautet der Titel im amerikanischen Original Genghis Khan. Der Spieler hat die fast unmöglich erscheinende Aufgabe, ein Empire unter den Stämmen des Reitervolkes aufzubauen. Wie bei allen anderen Koei-Umsetzungen wurde auch hier großer Wert auf Authentizität gelegt. Nach Ankündigung von Interplay ist im Frühjahr 1989 noch eine Amiga-Umsetzung zu erwarten, der man mit Spannung entgegen sehen darf. Neuromancer, das bislang in der C-64 Version den deutschen Markt erreichte, wird ab Frühjahr auch für den Amiga und MS-DOS-Rechner erhältlich sein.



Rollenspielfans ist Lord British, der bürgerlich übrigens auf den Namen Richard Garriot hört, als Autor der Ultima Serie bekannt. In einem Gespräch mit Lord British anläßlich der C.E.S. war nämlich zu erfahren, daß mit Ultima V noch nicht das Ende dieser legendären Abenteuerreihe erreicht ist. Ultima VI, das die Nachfolge von Ultima V antreten wird, ist bereits in Arbeit. Allerdings wäre es verfrüht, schon von definitiven Erscheinungsdaten sprechen zu wollen.

Die Wizardry-Serie aus dem Hause Sir-Tech wird ebenfalls Verstärkung erhalten. Return of Werdna, so der Titel des vierten Teiles, bietet ein mystisches Szenario, indem der Spieler die Aufgabe hat, aus einem streng bewachten Gefängnis zu entkommen. Die Wiederbeschaffung eines magischen Amulettes ist eine weitere Aufgabe, die innerhalb dieses Spieles gelöst werden muß. Immerhin gilt es, zirka 500 Abenteurer zu besiegen, die nichts mehr fürchten als Sie – und demzufolge bis zum letzten Blutstropfen kämpfen werden...

HDTV und Bildtelefon

Zwei weitere Exponate konnten ebenfalls der Aufmerksamkeit des Publikums sicher sein. HDTV und Bildtelefon sorgten besonders bei dem europäischen Publikum für vermehrtes Interesse. Ziemlich eindrucksvoll konnte dem Betrachter anhand einer Tafel mit japanischen Schriftzeichen der klare Vorteil des neuen HDTV-Systems präsentiert werden. Mit einer wesentlich verbesserten Auflösung verspricht dieses System relativ ermüdungsfreies Fernsehen. Ein Vergleich mit einem handelsüblichen TV konnte diesen Eindruck nur verstärken. Trotzdem stellt sich die Frage, ob und inwieweit sich dieses neue System auch auf dem Markt durchsetzen wird. Fragen der Kompatibilität zu den bisherigen Fernsehnormen konnten noch nicht eindeutig geklärt werden. So bleibt abzuwarten, ob diese Neuerung sich gegen die etablierten Systeme durchsetzen kann.

Ein weiterer Magnet in der Gunst des Publikums bestand in den sogenannten Bildtelefonen. Anzuschließen wie ein herkömmliches Fernsprechgerät, bietet das Bildtelefon zusätzlich zur Sprachübertragung ein bewegtes Bild des Gesprächspartners. Während eine eingebaute Kamera das eigene Konterfei aufnimmt und an den Gesprächspartner weiterleitet, kann man selbst anhand des eingebauten LCD Screens sein Gegenüber in Augenschein nehmen. Auf diese Weise kann Telefonieren durchaus eine neue Dimension annehmen, da ein plastisches Abbild des anderen Gesprächsteilnehmers Entfernungen noch stärker schrumpfen läßt, als dies – rein gefühlsmäßig – beim Telefonieren ohne Bildunterstützung der Fall ist.

In den Bereichen Audio, Video und Car HiFi sowie auf dem Sektor der Sicherheitstechnik war das Angebot Legion. Zahlreiche Anbieter stellten ihre Produkte vor. Jedoch, so weltbewegend Neues war nicht zu entdecken. Dieser Bereich stand ganz unter dem Eindruck, Bewährtes zu verbessern und sinnvolle Detaillösungen einzubringen. So können wir auf das nächste Jahr gespannt sein.

(mm)

JOYSTICK bringt SCHWUNG ins Spiel!

Mit einem JOYSTICK-Abo kommt regelmäßig die große Welt des Computerspiels zu Ihnen nach Hause.

Im Inland und West-Berlin:
für 6 Ausgaben 32,– DM
für 12 Ausgaben 64,– DM

Im europäischen Ausland:
für 6 Ausgaben 45,– DM
für 12 Ausgabe 90,– DM

Im außereurop. Ausland:
für 6 Ausgaben 60,– DM
für 12 Ausgaben 120,– DM

Bitte Bestellkarte benutzen

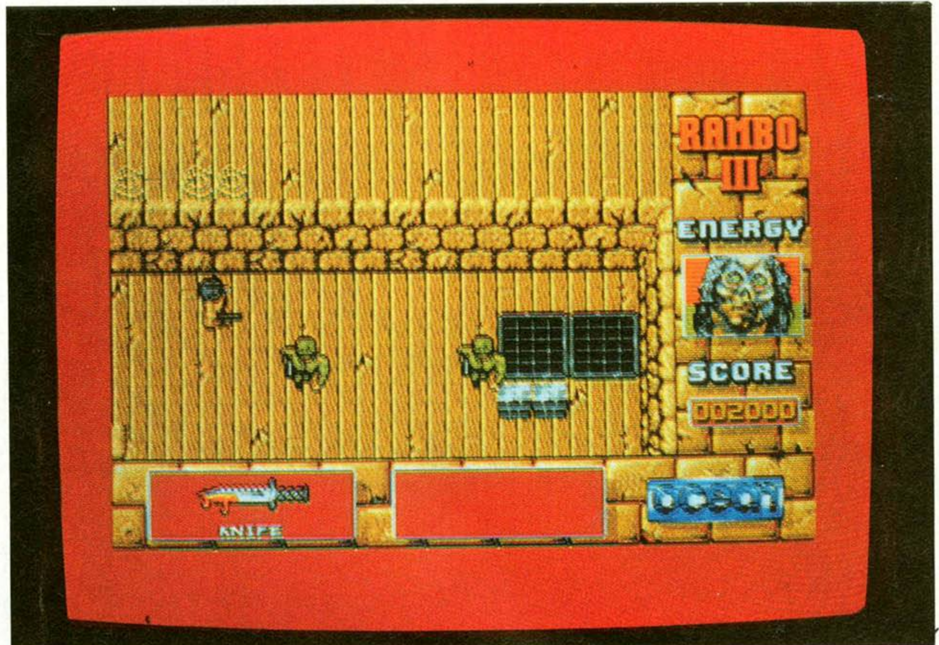


Garantie: Wir garantieren jedem Abonnenten das Recht, seine Bestellung innerhalb einer Woche nach Abschluß beim DMV-Verlag, Postfach 250, 3440 Eschwege schriftlich zu widerrufen. Die rechtzeitige Absendung genügt zur Fristwahrung.

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

Rambo III

Hersteller: OCEAN		
Systeme: C-64, Atari ST		
Testversion: Atari ST		
Preis:	C-64	Atari ST
Cassette:	DM 34,95	
Diskette:	DM 49,95	DM 64,95



Bildschirmfoto: Atari ST

Die Ein-Mann-Kampf-maschine

John Rambo, nach drei Teilen der gleichnamigen Kinoserie ist dieser Name zum Synonym für einen zweibeinigen Fleischwolf geworden. Ganze Legionen finsterer Widersacher durfte er mit seinem Flitzebogen oder seinem MG ins Jenseits befördern. Steht keines dieser Werkzeuge zur Verfügung, nimmt Rambo mit einem Messer vorlieb, denn auch so läßt sich's gut meucheln.

Nicht, daß ich hier einen Film schlecht machen möchte, der sogar das 'Prädikat wertvoll' erhalten hat, den hab ich nicht mal gesehen. Nein, wir reden vom Computerspiel.

Nach dem Drücken des Feuerknopfes findet sich der allseits bekannte Einzelkämpfer inmitten eines russischen Armeelagers in Afghanistan wieder. Um ihn herum schieben die ahnungslosen Rotarmisten Wache und benehmen sich außerordentlich teilnahmslos, solange Rambo nicht unmittelbar im ihrem Gesichtsfeld aufkreuzt. Seine Aufgabe ist es, seinen Ausbilder und ehemaligen Vorgesetzten Colonel Trautman aus russischer Gefangenschaft zu befreien.

Um das zu tun, muß Rambo allerdings erst einmal einige Gegenstände finden, die mit Starkstrom gesicherte Tür der Kaserne öffnen und in den Gebäudekomplex gelangen, in dem Col. Trautman gefangen gehalten wird. Ist die verstreut herumliegende Ausrüstung eingesammelt – sie besteht aus solch nützlichen Gegenständen wie Schalldämpfer, Minensuchgerät, Explosivpfeilen und Nachtsichtgeräten – kann Rambo darangehen, seinen Auftrag umzusetzen.

Finden Sie Col. Trautman

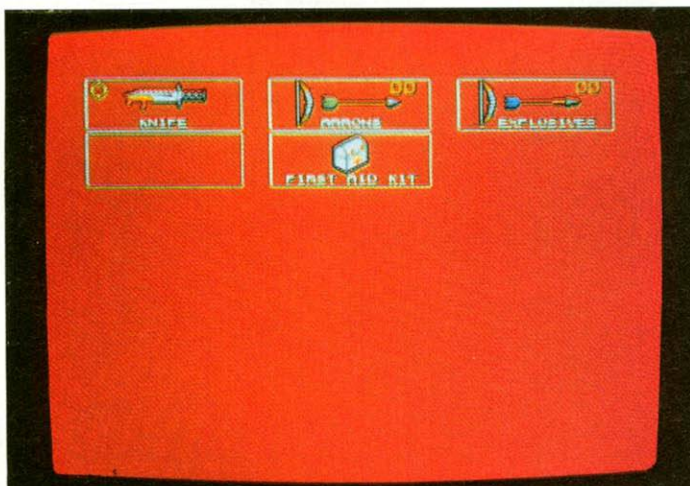
Auf dem Bildschirm sieht der Spieler das braungebrannte, muskelbepackte Rambo-Sprite in einem, von schräg oben in das Szenario gerichteten Blickwinkel. Seine Kontrahenten unterscheiden sich deutlich durch ihre grünen Kampfmonturen. Rambo muß nun in guter alter Gauntlet-Manier durch die Räume des Lagers schleichen und unterwegs immer wieder mit feindlichen Soldaten kämpfen.

Rambos Gesundheit spiegelt sich in seinem Portrait wieder, das neben dem eigentlichen Spielfeld dargestellt wird. Je schlechter es Rambo geht, desto mehr verwandelt sich dieses Portrait in einen Totenschädel. Sind dann einige Extras gefunden worden, kann Rambo diese natürlich auch benutzen. Aber Vorsicht, bei einigen Geräten brauchen Sie noch einen ganz bestimmten anderen Gegenstand, bis sie funktionieren.

Resümee

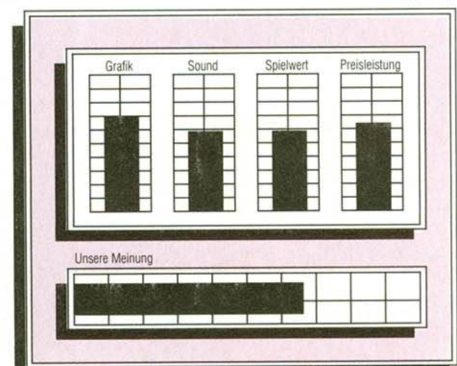
Ein Actionadventure recht herkömmlicher Machart, das war der erste Eindruck, den Rambo III mir beim Spielen vermittelte. Und auch nach mehreren Anläufen änderte sich an dieser Meinung nicht mehr viel. Die Grafik entspricht sozusagen dem ST-Standard, was die Farben betrifft. Allerdings hätte mehr Detailreichtum dem ganzen Spiel gut zu Gesicht gestanden. Nun, Ocean entschädigt mit etwas mehr Spiel fürs Geld, und nach erfolgter Befreiung des Colonels müssen Sie dann auch noch fliehen. Na denn, viel Spaß.

(hs)



Bildschirmfoto: Atari ST

Allerlei Extras gilt es zu finden, um die Befreiung von Col. Trautman zu einem gutem Ende zu führen.



Manhattan Dealers

Hersteller: Silmarils
Testversion: Amiga
Preis: DM 79,95



Bildschirmfoto: Amiga

Hau rein, ist Tango...

Die Skyline von Manhattan ist schon ein sehr eindrucksvoller Anblick. Wolkenkratzer recken sich dicht gedrängt der Sonne entgegen. Aber wo Licht ist, befindet sich auch viel Schatten; die Straßenschluchten von Manhattan bieten, besonders nach Einbruch der Dunkelheit, einen idealen Nährboden für jede Art von Verbrechen. So ist es kein Wunder, daß gerade in den besonders gefährlichen Teilen von New York wie der Bronx, Harlem oder China Town eine Brutstätte des organisierten Drogenhandels entstehen konnte. Inmitten dieses Dschungels beginnt die Arbeit von Inspektor Harris. Seine Aufgabe ist es, die Stadt von Rauschmitteln frei zu halten.

Frisch ans Werk

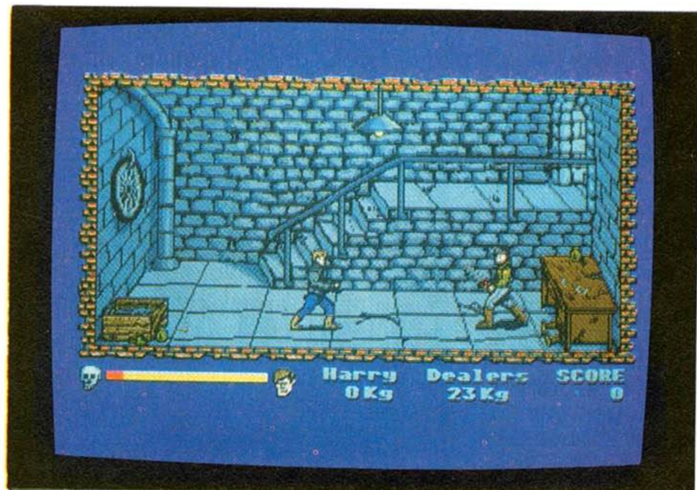
geht Insektor Harris. Eine Anzeige am unteren Bildrand zeigt ständig, wieviel Kilogramm der gefährlichen Substanzen sich noch in den Händen der Dealer befinden. Da diese unter keinen Umständen bereit sind, die Drogen freiwillig herauszugeben, muß Inspektor Harris meistens ein wenig deutlicher werden, um in den Besitz des Pülverchens zu gelangen.

Mittels eines Joysticks kann Harris nun sein Einsatzgebiet in Augenschein nehmen. Viel Zeit zum Umsehen bleibt allerdings nicht, da der erste Verdächtige nicht lange auf sich warten läßt. Mit wohlgezielten Hieben, Tritten und Schlägen gilt es nun, den Dealer schachmatt zu setzen. In der Tradition der Marshals des Wilden Westens hat ein Inspektor natürlich keine versteckten Waffen bei sich oder kämpft mit unfairen Mitteln. Die Dealer sind da bei weitem nicht so zart besaitet. Ob Baseballschläger oder Peitschen, Schwerter oder Motorsägen, die Waffen der Dealer sind allesamt gefährliche Instrumente, die Harry erheblich verwunden können. Die Verbrecher selbst übrigens sind so verschieden wie die Waffen, die Sie verwenden. So gilt es unter anderem, einen baumlangen Farbigen mit einer Keule zu besiegen, eine Strapslady versucht, Ihnen mit der Peitsche zu warmen Gedanken zu verhelfen, und ein äußerst schlechtgelaunter Militarist versucht, Sie mit einer teuflischen Motorsäge in handliche Stücke zu zerlegen. Keine Frage, Sie müssen schon recht gute Reflexe haben, wenn Sie überhaupt bis Chinatown vordringen wollen. Dort warten dann Ninjas und Samurais, um Ihnen handfeste Prügel zu verabreichen. Da diese auch mit Wurfsternen und Schwertern operieren, sollten Sie versuchen, zuerst Gegner mit Distanzwaffen auszuschalten. Haben Sie es mit zwei Gegnern zu tun, sollten Sie sich zuerst auf den schwächeren konzentrieren. Auf diese Weise können Sie einige Verwundungen vermeiden. Ein Gerücht, das sich hartnäckig in den Straßen hält, besagt übrigens, daß es eine brennende Mülltonne mit lebensspendenden Kräften gäbe...

Resümee

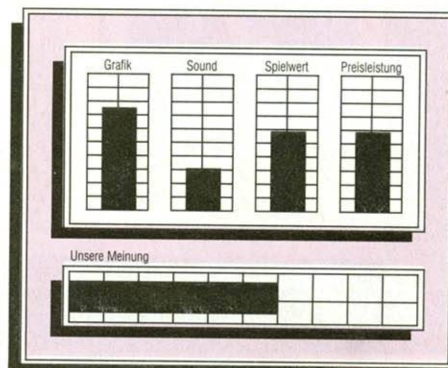
Wer auf Karate und ähnliche Kampfsportspiele steht, der findet in Manhattan Dealers nicht nur eine gute Karateumsetzung, sondern auch Grafik mit Pep. Nicht viel Hintergrund, aber eine ganz amüsante Arcadeaction, die Silmarils hier vorgelegt hat.

(mm)



Bildschirmfoto: Amiga

Wenn Sie sich mit dem Herrn mit der Motorsäge prügeln, müssen Sie sich in acht nehmen. Die Säge kann Ihnen ganz schön zusetzen...



Software Review

Jeanne d' Arc

Hersteller: Chip Software/Rainbow Arts
Systeme: Amiga, Atari ST, MS-DOS
Testversion: Amiga
Preis: 59,95 DM

Bildschirmfoto: Amiga

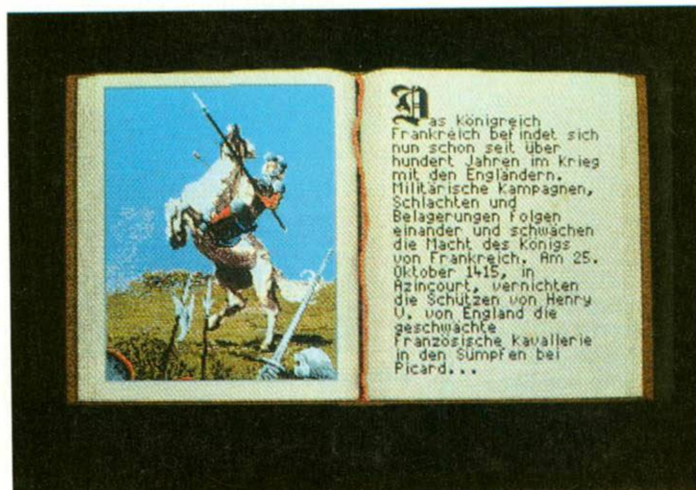
Die Jungfrau aus Lothringen

In der Feudalzeit, genauer gesagt im 15. Jahrhundert, spitzte sich die politische Situation zu. Die Stärke Englands hätte damals fast zu einem Untergang des französischen Reiches geführt. In dieser historischen Epoche erregte der Name einer jungen Bauersfrau die Aufmerksamkeit des französischen Volkes. Jeanne d'Arc, wahrscheinlich die erste Feldherrin der europäischen Geschichte, schaffte das Unmögliche, mit nur einer kleinen Armee Orleans zu befreien, das in der Militärpolitik des französischen Staates eine Schlüsselrolle einnahm. Eine wahrhaft ungewöhnliche Karriere für eine Frau in der damaligen Zeit, was ihr Ende auf dem Scheiterhaufen nur allzu deutlich beweist. Wir schreiben den 01.05.1429. Bis zur Hinrichtung auf dem Scheiterhaufen werden noch zwei Jahre vergehen – eine Zeitspanne, die in unseren heutigen Geschichtsbüchern als Phase der Stabilisierung der französischen Macht gehandelt wird. Sie übernehmen allerdings nicht die leidvolle Rolle des sympathischen Bauernmädels, sondern die von Charles, dem unglücklichen Thronfolger Frankreichs. Ihre Legitimität als Erbe der Krone wird in Zweifel gezogen, die Engländer bedrohen Orleans, den Schlüssel ihres ganzen Verteidigungssystems.

Politik im Mittelalter

Ihr Ziel als designierter Thronfolger besteht nun darin, sich zunächst mit Gottes Hilfe (und der von Jeanne d'Arc) in Reims zum König weihen zu lassen. Danach müssen Sie Frankreich aus der gespannten Lage retten, indem Sie die Engländer vertreiben und eine Provinz nach der anderen befreien. Zu diesem Zweck steht Ihnen eine ganze Anzahl von Möglichkeiten zur Verfügung. Mit den Mitteln der Diplomatie können Sie verhandeln und so manche Schlacht einsparen, indem Sie Allianzen mit anderen Staaten schließen, einen Waffenstillstand oder Frieden vereinbaren oder wichtige gefangene Personen freikaufen. Leider sind jedoch nicht alle Konflikte mit diesen Mitteln zu lösen. Bevor Sie jedoch versuchen, eine Provinz im Handstreich einzunehmen, sollten Sie mit den Mitteln der Spionage erst ein genaues Bild der dortigen Situation einholen. Zu diesem Zweck steht eine Liste von in Frage kommenden Personen bereit, aus denen Sie natürlich den richtigen Mann für den geplanten Auftrag auswählen müssen. Ein weiterer wichtiger Aspekt sind die königlichen Schatzkammern. In diesen herrscht allerdings Ebbe, zumindest bis zu dem Moment, wo Sie offiziell die Königsweihe erhalten werden. Ab diesem Zeitpunkt stehen die verschiedensten Möglichkeiten bereit, um irdische Reichtümer anzuhäufen. Ob Tribut, Herdsteuer oder Plünderung, einem geschicktem Staatsmann bieten sich unzählige Chancen, das Volk auszupressen. Allerdings sollten Sie Umsicht bei dieser Art der Geldbeschaffung walten lassen. Unter ungünstigen Umständen müssen Sie mit einem Aufstand rechnen.

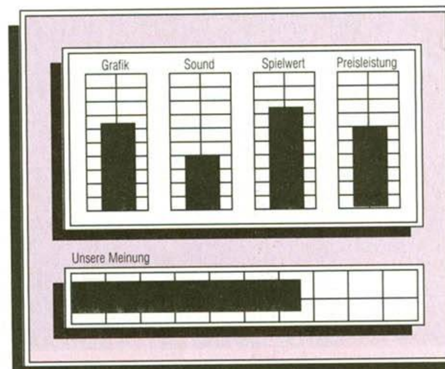
Haben Sie genügend Geld gesammelt, steht der Aufstellung einer Armee beliebiger Stärke nichts mehr im Wege. Eine Armee stellt zumindest in



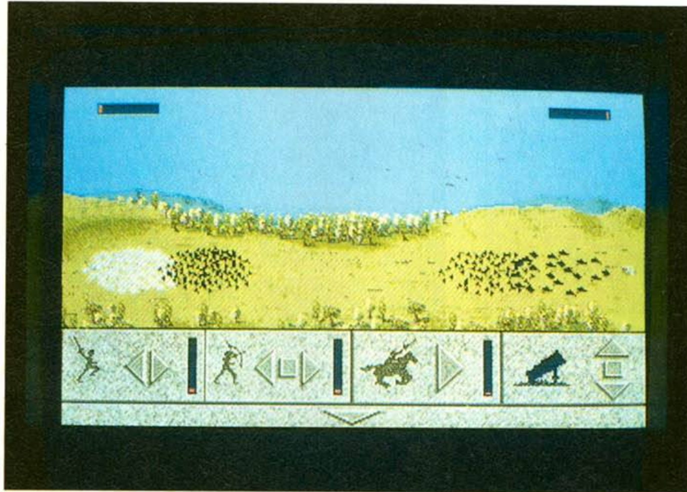
Bildschirmfoto: Amiga



Lassen Sie sich von Jeanne d' Arc in die Welt des Mittelalters entführen. Als Politiker können Sie hier Ihre Sporen verdienen.



der Zeit des Mittelalters einen Garanten für Stärke und Macht dar. Sind Vorbereitungen dieser Art hinreichend getroffen, kann die Rückeroberung des Reiches – der Feldzug – beginnen. Wählen Sie zunächst die gewünschte Provinz und Stadt. Danach müssen Sie sämtliche Arcadesequenzen für sich entscheiden. Ziehen Sie jedoch ins Kalkül, daß jederzeit mit einem Angriff vom freien Feld aus gerechnet werden muß! Um eine Stadt zu erobern, müssen Sie vorher jeglichen Widerstand der Verteidiger brechen. Diese wehren sich natürlich gegen die Belagerung, indem sie bei Sturmangriffen Steine und siedendes Öl auf Ihre Soldaten schleudern werden. Während der Schlacht kann auch jederzeit ein Ereignis eintreten, auf das Sie gut vorbereitet sein sollten. Erscheint plötzlich ein feindlicher Ritter im Getümmel, beginnt ein Kampf auf Leben und Tod! Beachten Sie dabei immer die linke Meßlatte, die Ihren Gesundheitszustand darstellt.



Während der Feldschlacht sollten Sie versuchen, Ihren Gegner mittels der Artillerie zu schwächen. Auf diese Weise kann unnötiger Personalverlust vermieden werden.

Bildschirmfoto: Amiga

Resümee

Jeanne d'Arc, ein historisches Adventure, das nicht nur Spaß bereitet, sondern den Spieler ganz nebenbei noch in die Geschichte Frankreichs einführt. Mit ansprechenden Grafiken versehen, kann man sich ein recht gutes Bild der Schlachtverläufe machen. Alle Funktionen können mit Hilfe der Maus angesteuert werden, was nicht unwesentlichen Anteil am Spielspaß hat. Wer Strategie in Kombination mit Arcadesequenzen mag, dem wird Jeanne d'Arc sicher viel Freude bereiten.

(mm)

Money Bags

Hersteller: Cosmi
System: MS-DOS
Testversion: MS-DOS
Preis: 75,– DM

Taler, Taler du mußt wandern...

Nicht einmal für Dagobert Duck ist es einfach, Geld zu vermehren – um wieviel schwieriger ist das noch im wahren Leben! Einen guten Einblick in den Streß der Hochfinanz bietet das Programm Money Bags, in dem alle Möglichkeiten des Erwerbs oder Verlusts von Reichtümern nachgestellt werden. Von der Börse über internationale Gold- und Devisentransaktionen bis hin zu Warentermingeschäften bietet diese Simulation alles, um den Einstieg ins Geschäft mit dem dicken Geld zu üben.

Das Programm bietet vier Schwierigkeitsgrade. Auf der untersten Stufe kann man sich für seine Transaktionen soviel Zeit nehmen, wie man will. Im höchsten Level dagegen muß man nicht nur mit der Zeit und zufälligen Ereignissen wie Krisen, Kriegen und unberechenbaren Politikern kämpfen, sondern auch noch einen schlauen und finanzstarken Widersacher, den Gnom von Zürich, übertrumpfen. Es empfiehlt sich, das Handbuch gründlich durchzulesen und auch die angebotene Probelektion nachzuspielen, damit man ein Gefühl für die vielen Möglichkeiten und Screens bekommt, die diese Simulation bietet.

Bildschirmfoto: MS-DOS

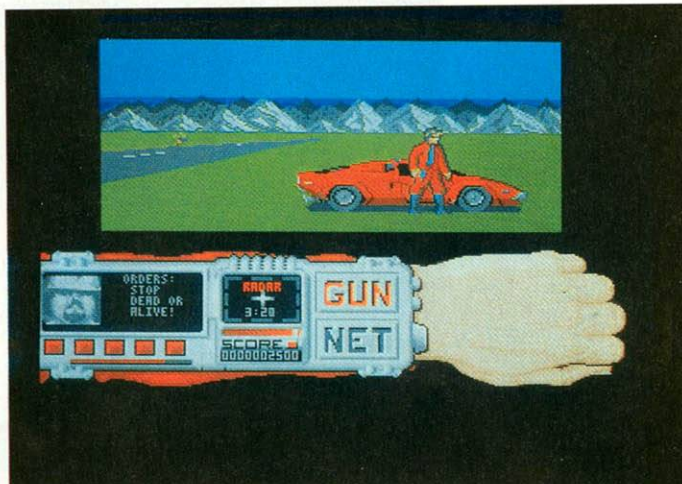
Wer die Geduld und die nötige Zeit aufbringt, sich mit diesem von Wirtschafts- und Finanzexperten geschriebenen Programm gründlich vertraut zu machen, wird sich der Faszination dieser Welt von Geld und Macht nicht entziehen können und – Wer weiß? – das hier erworbene Wissen vielleicht einmal erfolgreich an der richtigen Börse einsetzen...

(Antje Hink/hs)

Unsere Meinung



Hersteller: Gremlin
System: Amiga, Atari ST, MS/DOS, C-64
Testversion: Amiga
Preis: 35,– DM bis 65,– DM



Bildschirmfoto: Amiga

Die Autorennsequenzen in Technocop können einem ganz schön den Atem rauben, kein Wunder bei diesen chaotischen Straßenverhältnissen.

Betrifft: Verbrechen

Eine Kombination aus wilden Verfolgungsjagden und dem Aufspüren von Verbrechern überrascht den geneigten Spieler in Technocop. Als Mitglied einer Eliteeinheit, die sich auf die Bekämpfung von Verbrechen spezialisiert hat, haben Sie einige schwierige Missionen im Rahmen Ihres Dienstes zu bewältigen. Unwillkürlich entsteht so der Eindruck, in einer der allseits beliebten amerikanischen Krimiserien mitzuspielen. Ausgerüstet mit den modernsten Errungenschaften der Technik, haben Sie vielfältige Aufgaben zu bewältigen. Ein kriminelles Imperium ist gerade dabei, das Land mit Furcht und Schrecken zu überziehen, zieht man den Namen dieser Organisation – Death on Arrivel – in Betracht, kann man schon in etwa erahnen, welche Schwierigkeiten bei diesem Job auftreten können. Denn die Verbrecher haben nicht nur zahlreiche Häuser besetzt, sondern treiben ihr Unwesen auch auf den Straßen. Unter diesen Umständen tut man gut daran, in brenzligen Situationen erst die Waffe sprechen zu lassen.

Dauereinsatz

Um als sogenannter Technocop Erfolge erzielen zu können, muß man seine Skills schon gut unter Kontrolle haben. Da Sie ständig unterwegs sind, um bei Bedarf gleich vor Ort eingreifen zu können, müssen Sie Ihr Fahrzeug, einen VMAX-Sportwagen, gut unter Kontrolle haben. Ständig müssen Sie damit rechnen, von Mitgliedern der D.O.A.-Truppe angegriffen zu werden. Und diese sind wahrlich nicht zimperlich in der Wahl ihrer Methoden. Motorradfahrer und Autos versuchen, Sie von der Straße abzudrängen, während mobile Truppen von LKWs aus versuchen, auf Ihr Fahrzeug überzuspringen und dieses zu demontieren! Zum Glück hat man Ihrem Fahrzeug eine Kanone installiert, mit der Sie sich dieser Gefahren entledigen können. Doch Autofahren ist nur ein Aspekt Ihrer vielseitigen Tätigkeit. Mittels Ihres Armcomputers stehen Sie ständig mit der Zentrale in Verbindung, die Ihnen die Aufträge erteilt. Erhalten Sie einen Befehl, müssen Sie versuchen, so schnell wie möglich am Ort des Verbrechens zu erscheinen. Dort geht es dann darum, den gesuchten Verbrecher aufzustöbern und zu verhaften. Sollte dies nicht möglich sein, können Sie von Ihrer Magnum-Dienstwaffe Gebrauch machen. Bei entsprechend günstiger Gelegenheit können Sie den Übeltäter auch mit Hilfe eines Wurfnetzes überwältigen. Ihr Auftrag sagt in aller Regel sehr präzise, in welchem Zustand der Straftäter im Revier abgeliefert werden kann. Die Häuser, in denen Sie die Suche nach den Verdächtigen durchführen, sind von speziellen Gefahren durchsetzt. Abgründe, die plötzlich im Fußboden klaffen, können Sie genauso eines Ihrer wenigen Leben kosten wie plötzlich auftauchende Mitglieder der verbrecherischen Organisation. Ihr Hauptziel ist allerdings die Ergreifung eines bestimmten Verbrechers, leider steht immer nur ein sehr begrenzter Zeitraum zu diesem Zweck zur Verfügung.

Resümee

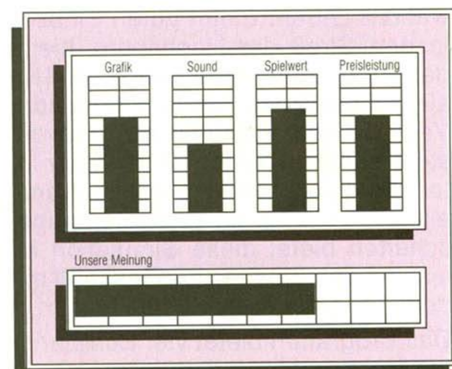
Eine interessante und gelungene Mischung aus Autorennen und Arcadenspiel, die Gremlin hier vorgelegt hat. Die grafische Darstellung ist edel, und auch die Steuerung besticht durch ihre einfache und sinnvolle Konzeption. Da hier auch einmal eine relativ neue Spielidee umgesetzt wurde, können wir Technocop nur empfehlen.

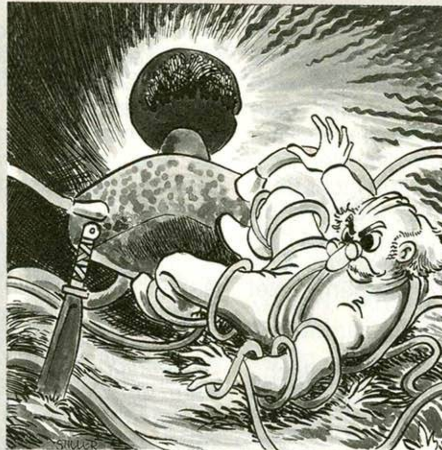
(mm)



Bildschirmfoto: Amiga

In den Häusern kann es bisweilen etwas rauh zugehen. Als Technocop werden Sie mit Situationen dieser Art sicher fertig.





Liebe Leser!

Auch in dieser Ausgabe von JOYSTICK haben wir wieder einige interessante Tips und Tricks für Sie zusammengestellt, um das eine oder andere Programm, das bislang noch Schwierigkeiten bereitete, doch noch lösen zu können. Tips zu aktuellen Programmen wie Leisure Suit Larry, Manhunter und Pool of Radiance stellen vielleicht eine kleine Hilfestellung dar, wenn es einmal nicht mehr weitergeht. Wir hoffen, eine interessante Auswahl für Sie zusammengestellt zu haben. Vielen Dank auch an diejenigen, die uns für diese Ausgabe wieder mit interessanten Hinweisen geholfen haben. Ohne Ihre tatkräftige Unterstützung wäre es uns sicherlich schwerer gefallen, Ihnen wieder eine so ansprechende und vielseitige Helpline anzubieten.

Leser fragen – Dr. Joystick antwortet

Betrifft Interceptor-Problem

In der Ausgabe Nr. 2 (Februar 1989) erschien in der Helpline eine Frage, das obengenannte Spiel betreffend. Die Frage handelte von der Mission drei, bei der es darauf ankommt, die beiden F-16 zur Landung zu bringen. Dazu habe ich folgende Lösung:

Sofort nach dem Start auf dem Flugzeugträger nimmt man Kurs auf die beiden F-16. Wenn man diese vor sich hat, dreht man auf sie zu und fliegt zwischen beiden Maschinen hindurch. Die MIGs, die zur Bewachung mitfliegen, können vorläufig außer acht gelassen werden. Hat man die F-16 überholt, sollte man langsam abdrehen und sie auf dem Radar beobachten. Wenn sie nun ebenfalls abdrehen und dem Spieler hinterherfliegen, führt man sie in Richtung Flughafen und setzt zur Landung an (allerdings landen die F-16 nur sehr selten bis überhaupt nicht). In der Regel mißachten sie die gegebene Warnung und nehmen weiterhin Kurs auf das Meer. Durch die Mißachtung sind sie aber nun zum Freiwild geworden und können abgeschossen werden. Die MIGs kann man getrost vergessen und sollten erst angegriffen werden, wenn sie das Feuer eröffnen.

Eugen Weber,
Basel

Guild of Thieves

Sehr geehrter Dr. Joystick. Die Adventure Guild Kiel hat noch bei zwei Sachen Probleme. Diese beziehen sich auf das Adventure The Guild of Thieves. Wie stoppt man die "vanes of the windmill", und wie kommt man in die "Bank of Keronia"? Wir bedanken uns im voraus.

Die Adventure Guild,
Kiel

Red.:
Das Problem, die Windmühlenflügel zum Halten zu bringen, wird dadurch beseitigt, indem man dem Müller zuruft, die Mühle anzuhalten (call miller to stop vanes o.ä.). Nun kann man die Mühle betreten.

Die Bank kann mit Hilfe der Plastikkarte, die man von Anfang an bei sich trägt, betreten werden. Diese zeigt man dem Kassierer, worauf man in das Büro des Managers geführt wird.

Sierra-Adventures

Wer kann mir sagen, wie ich den betrunkenen Autofahrer in das "City-Jail" bringen kann?

Bei Space Quest II weiß ich nicht, wann ich den kleinen Mann treffen kann, mit dessen Hilfe ich in die dunkle Höhle komme. Existieren TP-Befehle für Space Quest II?

Michael Hübner,
Hamburg

Red.:
Zu Frage Nummer eins ist zu sagen, daß man den Autofahrer einen Alkoholtest machen lassen muß (give FST). Danach kann man ihn festnehmen. Die Prozedur des Festnehmens ist im Handbuch beschrieben und dürfte hinlänglich bekannt sein.

Bei Space Quest II kann man wohl mit der Tastenfolge ALT D in den Interpreter umschalten, jedoch funktioniert der Befehl TP nicht mehr. Bei der Atari-Version ist auch mit GET OBJECT nichts zu machen. Es hilft nichts, man muß die richtigen Befehle zum Beschummeln selbst herausfinden. Viel Glück!

Den kleinen Mann treffen Sie gleich nach dem Absturz des Shuttles. Man folgt dem Weg durch den Urwald nach rechts, bis man auf den Gnom stößt. Leider ist dieser in einer mißlichen Lage, aus der er zuerst befreit werden sollte. Machen Sie sich aber nicht zu viel daraus, wenn er sich gleich darauf aus dem Staube macht, er wird Ihnen an einer anderen Stelle noch einen nützlichen Dienst erweisen.
PS.: In die Höhle gelangen Sie auch ohne die Hilfe des Zwerges.

Die drei Stoodges

Ich habe ein Riesenproblem mit dem Spiel The three Stoodges. Wenn ich auf der Auswählleiste auf das Feld TRIVIAL komme, stellt mir der Computer eine Frage, die mit drei Möglichkeiten (A,B,C) zu beantworten ist. Ich weiß leider nicht, wie ich da weiterkomme. Ich habe schon alles ausprobiert, aber bleibe immer an dieser Stelle hängen. Ich wäre echt froh, wenn Ihr mir weiterhelfen könntet. Falls das wichtig ist, ich besitze einen Amiga 500. Übrigens: Eure Zeitschrift ist echt super, vor allem die vielen Tests.

Jörg Werner,
Rangendingen

Red.:
Vielen Dank für das Lob. Was Ihr Problem betrifft, ist folgendes zu sagen: Es handelt sich bei dieser Sequenz um ein Frage- und Antwortspiel, das mit dem Brettspiel Trivial Pursuit zu vergleichen ist. Die Fragen, die gestellt werden, können richtig beantwortet werden, wenn man die Hintergrundgeschichte in dem der Packung beigefügten Heftchen über die drei Stoodges durchliest.

Zak McKracken

Mein Problem liegt bei Zak McKracken and the Alien Mindbenders. Um in das Ausland zu reisen, braucht man nämlich einen Exit Visa Code. Leider ist mein Extra-Visa-Code-Book verlorengegangen. Frage: Können Sie die Codes in einer der nächsten Ausgaben veröffentlichen oder das Codebuch schicken?
Die Adresse von Lucasfilm Games kenne ich leider nicht.
Bitte schreiben Sie auch, von wo man nach wo reisen kann.

Eine Leserin

Red.:
Liebe Leserin, leider ist es uns aus rechtlichen Gründen nicht möglich, die Codes zu veröffentlichen. Dies ist die Version eines Kopierschutzes, der von Programmierern eingebaut wird, um illegale Raubkopien zu unterbinden. Wir können jedoch mit der Adresse von Lucasfilm Games dienen, ob die Ihnen weiterhilft, ist jedoch fraglich, wenn es sich bei Ihrem Spiel um eine Raubkopie handelt. Hier nun die Adresse:

Lucasfilm Games
P.O. Box 10307
San Rafael, CA 94912

Zu Ihrer Anfrage über die Veröffentlichung der Flugrouten können wir Sie darauf hinweisen, daß in der Ausgabe 2/89 auf Seite 49/50 in den Helpline-Leserbriefen die optimalen Flugrouten schon abgedruckt worden sind.

P.S.: Wenn Sie in der Originalverpackung Ihres Spieles nachschauen, finden Sie ein kleines blaues Bonus-Check-Heft. Dort finden Sie auch die Adresse von Lucasfilm Games.

Bundesliga-Manager

Mit Begeisterung habe ich Eure Software-Review über den Bundesliga-Manager in Heft 2/89 gelesen und mir diesen natürlich auch gleich besorgt. Dabei habe ich einen sehr großen Nachteil dieses Spieles entdeckt: das ach so geringe Kapital des Managers... Für alle, die also mal mit besonders viel Knete in die erste Liga aufsteigen wollen (und die Piepen sind dafür wirklich nötig), hier ein kleiner Tip:

- Man beschafft sich einfach zwei oder drei Manager.
- Die Kollegen sollen dann einfach einen Kredit bei Ihnen aufnehmen.
- Die Zinsen legt man auf z.B. 100.000,– DM fest, die man natürlich auch immer erhält, egal ob der betreffende Schuldner pleite ist oder nicht.

Nun kann man sich die besten Spieler leisten (zwei Plätze freihalten) und sich schon einmal auf die erste Liga freuen. Ein kleiner Hinweis noch am Rande: Lassen Sie Ihr Kapital nicht über zwei Milliarden klettern, da sonst ein negativer Wert daraus wird. Für weitere Tips und Tricks zu diesem Spiel wäre ich dankbar.

Oliver Pankotsch,
Oberasbach



Red.:
Sehr geehrter Herr Pankotsch, vielen Dank für Ihre Tips zum Bundesliga-Manager. Leider können wir mit weiteren Tips zu diesem Spiel nicht dienen; vielleicht weiß der eine oder andere Leser weiter.

King's Quest IV

Pierre Marsat aus Bad Vöslau hat einige Probleme mit King's Quest IV. Während des Spieles stellten sich ihm folgende Fragen. Wie komme ich in die Höhle am Friedhof hinein? Wie besiege ich den Riesen, der mich gelegentlich fängt?

Weiterhin ist unklar, was mit dem Baby zu tun ist, das nachts in dem Spukhaus schreit. Zu guter Letzt fehlen auch noch die Zügel für das Einhorn.



Red.:
Die Höhle am Friedhof kann betreten werden, sobald man den Schlüssel hat. Dieser befindet sich in einem Geheimfach der Orgel in dem Spukhaus. Um dieses zu öffnen, müssen Noten von einem Notenblatt auf der Orgel gespielt werden. Das Notenblatt ist übrigens in der Deckentür des Spukhauses zu finden.

Der unfreundliche Riese, der sich bei näherem Hinsehen als Oger entpuppt, braucht nicht überwältigt zu werden. Wichtig ist nur die Axt, die sich in seinem Besitz befindet. Um dieser habhaft zu werden, nutzt man einen Augenblick, indem sich weder der Oger noch seine Frau in dem Haus aufhalten. Der Hund kann leicht mit dem Knochen bestochen werden. Ist dies erfolgreich getan, kann man getrost die Axt im oberen Stockwerk an sich bringen. Danach sollte man allerdings Vorsicht walten lassen und sich in der Vorratskammer verstecken. Ein Blick durchs Schlüsselloch ist nützlich, um zu erfahren, wann der Oger sich zur Ruhe gelegt hat. Diesen Moment kann man hervorragend zum taktischen Rückzug nutzen.

Bei unserer durchgespielten Version (volle Punktzahl erreicht) haben wir dem Geschrei des kleinen Kindes keine Beachtung geschenkt.

Die Zügel für das Einhorn sind in einem Wrack zu finden. Man erreicht dieses, indem man sich von dem Wal verschlucken läßt und sich mit Hilfe der Pfauenfeder wieder aus dieser Zwangslage befreit. Man landet auf einem Desert Island, in dessen Nähe sich das Wrack und somit das Zaumzeug befindet.

P.S.: Im Rahmen unserer Helpline wird übrigens in der nächsten Ausgabe ein Lösungsweg zu King's Quest IV abgedruckt, mit dessen Hilfe die volle Punktzahl erreicht werden kann.

Head over Heels

Guido Schletterer aus Ansbach hat Schwierigkeiten mit Head over Heels.

Vor einiger Zeit kaufte ich mir das Spiel Head over Heels von Ocean für den Joyce. Leider ist bei mir im zirka elften Raum (ein Raum mit vielen Fließbändern) Endstation. Ich laufe mit Heels über alle Rollen, bekomme zwei Hasen und einen Fisch. Einer der Hasen gewährt mir Unverletzbarkeit für einen bestimmten Zeitraum. Ich könnte also den Weg, den ich vorher über die Rollen zurückgelegt habe, auf dem Boden zurücklegen. Doch wohin soll ich laufen?

Bei der Figur Head komme ich bis zum Marktplatz, wo ein Hocker so ungünstig steht, daß ich ihn nicht zum Tor schieben kann. Gibt es hier vielleicht einen Trick?

Red.:
Zunächst wäre zu diesem Problem einmal zu sagen, daß ein Hase ein Extraleben und nicht Unverwundbarkeit repräsentiert. Der ganze Trick besteht darin, Head und Heel zusammenzubringen. Dies ist aber umso leichter, wenn man erst einmal die Tasche gefunden hat. In ihr lassen sich einige wichtige Gegenstände verstauen, unter anderem auch ein Hocker. Also einfach den Hocker mitnehmen und an der geeigneten Stelle an der Erde absetzen. Jetzt ist es kein Problem mehr, sich Zugang zu den bisher versperrten Räumen zu verschaffen, in denen auch einige nützliche Dinge zu finden sind. Die Tasche stellt somit ein wesentliches Element dar, um das Spiel lösen zu können. Wir hoffen, Ihnen mit diesen Hinweisen helfen zu können.

Dungeon Master

Im dritten Level befindet sich ein Raum, von dem sechs Türen abzweigen. Hinter einer dieser Türen, die mit der Aufschrift "Gewölbe" versehen ist, befindet sich dann eine Tür, die mit einer Münze geöffnet wird. Dahinter ist dann eine Falltür zu finden, aber ich kann keinen Öffnungsmechanismus für die Tür entdecken, die direkt hinter der Falltür zu sehen ist.

anonym



Red.:
In der Tat handelt es sich hier um ein etwas verwickeltes Problem. Im Laufe des Spieles erhält man einen Hinweis auf einen Zauberspruch, der Türen öffnen kann. So weit, so gut, die Tür öffnet sich. Nur die dazwischenliegende Falltür stellt nach wie vor ein Problem dar. Hinter der Tür, die sich mittels des Spruches öffnen ließ, ist nun ein Feld zu entdecken. Wirft man einen Stein in dieses Feld, schließt sich die Falltür, und der Weg ist frei.

(br/mm)

Shorttips, kurz und knackig!

Wieder einmal haben die Redaktion und auch die Leser von JOYSTICK keine Mühe gescheut und Lösungstips zu vielen verschiedenen Spielen zusammengetragen.

Einen mystisch-märchenhaften Einstieg in die Wunderwelt der Computerspiele finden wir sogleich und ohne Umweg in den Tips zu Ultima V.

Alarm in Britannia Drachen, Dämonen und Dungeons

Diese Tips setzen voraus, daß Sie sich schon mit Ultima V beschäftigt und eine Party aufgebaut haben, die nicht bei jeder Konfrontation mit einigen Monstern gleich in die Knie gehen. Sollten Sie soweit vorgedrungen sein, müßte die Frage: "Wie gelange ich in die Dungeons?" langsam an Interesse gewinnen. Diesmal wollen wir Ihnen zeigen, wie Sie an die Words of Power für die Dungeons herankommen und sich im Koordinatensystem zurechtfinden.

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Koordinaten des jeweiligen Standortes herauszubekommen: Entweder ist man im Besitz eines Sextanten oder man spreche den Zauberspruch IN WIS. Den Sextanten hält ein Leuchtturmwärter bereit. Er funktioniert aber nur in der Nacht und versagt den Dienst in der Unterwelt. Die Angaben sind, wie sollte es anders sein, in Old Sosarian geschrieben. Abbildung 1 erklärt den Zusammenhang zwischen diesen alten Runen und unserem Alphabet. In das Lateinische übersetzt sieht eine Koordinatenangabe folgendermaßen aus: A'A'',A'A''. Das erinnert stark an Längen- und Breitengrade. Und in der Tat bezeichnen die ersten beiden Buchstaben den Längengrad, also die Ausdehnung nach oben oder nach unten. Die dritten und vierten Buchstaben stellen die Breitengrade dar, also die Ausdehnung nach links oder nach rechts. A'A'',A'A'' ist der äußerste Punkt links oben. P'P'',P'P'' ist der äußerste Punkt rechts unten. Abbildung 2 verdeutlicht dies noch einmal. Abbildung 3 beschreibt tabellarisch die Lage der wichtigen Orte in Britannia. Das System gilt auch für die Unterwelt, was die Orientierung erheblich erleichtert. Wie gelangt man denn jetzt in die Unterwelt? Es gibt zwei Möglichkeiten. Entweder stürzen Sie sich durch den Wasserfall, der auch Lord British als Weg gedient hat, oder Sie kämpfen sich durch ein Dungeon. Bevor Sie sich nicht durch eines der Dungeons Despice, Shame oder Destard bis zum Ausgang durchgekämpft haben, sollten Sie die feuchte Variante vermeiden. Die Unterwelt läßt sich leider nicht von oben nach unten oder von links nach rechts in einem Zug durchschreiten.

Durch einen Wasserfall in die Unterwelt

Man gelangt immer nur in einzelne Räume der Unterwelt. Will man die Unterwelt ganz erforschen, was ja im Sinn des Spieles ist, kommt man an den Dungeons nicht vorbei. Mitglieder des großen Konzil haben sie seinerzeit fest verschlossen, damit nicht alle Unwesen über Britannia herfallen. Mit den Words of Power ist es jedoch möglich, die Dungeons wieder zu öffnen. Jedes Dungeon besteht aus acht Ebenen. In der achten Ebene befindet sich der Ausgang zur Unterwelt. Es ist ratsam, die wichtigsten Wege zu skizzieren. Vor jedem Einstieg in ein Dungeon sollte die Q-Taste zum Absichern benutzt werden. Außerdem sollten Sie darauf achten, daß Sie genug zu essen haben und mindestens 30 Gems Ihr eigen nennen. Die Monster in den Dungeons sind um einiges lästiger als diejenigen, die sich in Britannia herumtreiben. Um sich vor den magischen Fähigkeiten der Bösewichte zu schützen, sollte die Krone von Lord British besorgt werden. Sie ist auf dem Dach von Blackthorne Castle versteckt. Ohne das BLACK BADGE und das Passwort der Unterdrücker wird es einem jedoch kaum gelingen, den Häschern des Blackthorne zu entkommen und bis zum Dach vorzudringen.

Die Krone hilft gegen magische Attacken

Das Passwort weiß Archmage Flain im Turm von Skara Brae. Vom Richter DRYDEN aus Yew wird man zu ihm geschickt. Das BLACK BADGE gibt es auf der Insel Windemere. Ein Angebot über Waffen und Ausrüstungsgegenstände sollte hier ausgeschlagen werden – es taugt nichts, und die Waffen will nachher auch niemand kaufen. Ausgerüstet mit der Krone, braucht sich auch vor Drachen und Dämonen nicht mehr gefürchtet zu werden. Vor der ersten Erkundung sollte auch ein Magier des vierten Ringes zur Party gehören, da es sonst unmöglich ist, Gift-, Feuer- oder Energiefelder mittels des Zauberspruches AN GRAV zu beseitigen. Eifrige Zauberer des vierten Ringes werden sich sicherlich schon gefragt haben, wann der Spruch Wis Quas benötigt wird. In den Dungeons treibt sich so manches Ungeheuer herum, welches sich unsichtbar machen kann. Um diesen Unholden den Spaß zu vermiesen, spreche man Wis Quas aus, und schon erblickt man wieder des Gegners Konterfei. Das einfachste Dungeon ist Despice. Das Word of Power zum Dungeon Despice weiß der Magier Annon, ein Mitglied des großen Konzils, wohnhaft in Britain. In der Nähe des Ausganges zur Unterwelt des Dungeon Despice liegt ein altes Wrack, welches von Cpt. Johne bewohnt wird. Bevor er sich der Party anschließt, sollten Sie ihn von seinem Mißgeschick berichten lassen. Die Dungeons Despice, Shame und Destard sind in der Unterwelt miteinander verbunden. Das Word of Power für das Dungeon Shame erhält der wackere Abenteurer, wenn er nachts, zur Geisterstunde, auf den Stadtmauern von Trinsic nach einem schlafwandelnden Magier Ausschau hält. SHAME ist eine alte verlassene Mine. Nach dem durch hartnäckiges 'Pushen' in der linken, unteren Ecke des ersten Raumes die erste Ebene erreicht ist, stehen drei Abstiege zur Auswahl. Der Abstieg mit der Bezeichnung DEEPEST führt am schnellsten zum Ziel. In der sechsten Ebene sind eine ganze Menge versteckte Türen, die man durch den Befehl Search entdeckt. Hinter all den versteckten Türen verbirgt sich ein Raum, der zirka 40 GEMs bereithält. Durch mehrfaches Betreten des Raumes läßt sich sein GEM-Vorrat auf das Maximale von 99 Stück aufstocken. Um das Word of Power für das Dungeon DESTARD zu bekommen, stellt der Zauberer Goeth aus Jhelom eine leichte Aufgabe. Trian, der hiesige Barde, hält den Tip bereit, alles rückwärts einzugeben.

Goeth weiß übrigens auch noch etwas über die Moongates. Das Dungeon selber ist recht einfach zu bewälti-

A=	I=	Q=	Y=
B=	J=	R=	Z=
C=	K=	S=	TH=
D=	L=	T=	EE=
E=	M=	U=	NG=
F=	N=	V=	EA=
G=	O=	W=	ST=
H=	P=	X=	

Abb. 1: Hier sehen Sie eine Übersetzung des 'Alt-Sosarian'-Alphabetes in das uns verständliche Lateinische.

gen. Das dicke Ende kommt am Schluß. Im vorletzten Raum warten fünf Drachen auf die Party. Haben Sie sich nun mit letzter Kraft dieser entledigt, so warten im letzten Raum eine Schar Dämonen darauf, Ihnen das Leben zu vermiesen. In der Unterwelt liegt das Amulett des Lord British. (F'B'',G'K'') Das Dungeon WRONG ist ein altes Gefängnis. Im Gefängnis von Jew sitzt auch ein Mitglied des großen Konzils. Er weiß das passende Word of Power. Bevor man ihn fragt, sollte man jedoch das Passwort der Widerstandsbewegung bereit halten. Für alle, die es bis dato noch nicht wissen: Dämmerung. WRONG ist eine richtige Wohltat. Hin und wieder gibt es eine sprudelnde Quelle, die Wunden heilt. Lediglich in der sechsten Ebene sollte bei der Erforschung der Räume aufgepaßt werden. Der Raum links oben in der Ecke kann ein Raum ohne Wiederkehr sein. Sin Vraal verrät die Koordinaten des SHARD OF FALSEHOOD. Er liegt in der Unterwelt und ist durch das Dungeon COVETOUS zu erreichen. Die Leiterin des Armenhauses in Minoc war ein Mitglied des großen Konzils. Sie weiß das Word of Power für dieses Dungeon. Der Schlüssel zum Dungeon Hythloth liegt bei Kaiko auf New Magencia. Er stellt die Party auf eine harte Probe. Ein gutes Dutzend Fragen sind korrekt zu beantworten, bevor er das Word of Power herausrückt. In der Nähe des Ausganges zur Unterwelt liegt ein Feld geschmolzener Lava. Inmitten dieser Lava findet sich die Mystical Arms und Weapons. DECEIT ist sicherlich das schwierigste Dungeon. Bevor man nicht spielend mit Drachen und Dämonen fertig wird, sollte man um DECEIT einen Bogen machen. Die beiden Geschwister des Tempels in Cove können übrigens eine ausführliche Wegbeschreibung geben, um das Shard of Falsehood zu finden. Sind Sie nach der dritten durchgemachten Nacht endlich soweit, daß Sie eine Pause vertragen können, bleibt nur noch ein Reset, um sauber in das Betriebssystem zurückzukehren.

Nach dieser Exkursion in die Fantasiewelten des Lord British, auf der Detlef Burkhardt Ihr Führer war, möchten wir nun Tips zu einem ganz anderem Spiel geben.

Schon der erste Teil von Larry Laffners Abenteuern sorgte, nicht ohne Grund, für Aufsehen. Nach vielen haarsträubenden Abenteuern im Lande der Salonlöwen verlangte es die Spieler in aller Welt nach mehr.

Nun gibt es einen zweiten Teil mit Larrys Abenteuern (Testbericht JOYSTICK 3/89), und wir haben auch schon jede Menge Tips und Tricks zu dem Spiel.

Larry Laffers Lehr- und Wanderjahre

Der zweite Teil von Leisure Suit Larry wartet mit einer Vielzahl von zu lösenden Problemen und noch mehr Gags auf. Hier nun der Weg zu einer (fast) vollständigen Lösung dieser noch relativ neuen Lachparade aus dem Hause Sierra.

Eigentlich ist 'Leisure Suit Larry Is Looking For Love' gar nicht soo schwer... Wenn man weiß, wie's geht, kommt man in gut einer Stunde ans Ziel. Zu Anfang weiß man dies jedoch nicht, und entsprechend länger dauert es. Daher nun Hinweise zur Lösung für alle, die in den Schluchten von Los Angeles herumirren, liebeswütigen Beinahe-Schwiegermüttern oder fiesen KGB-Agenten zum Opfer fallen, in diversen Dschungeln ihr Leben lassen oder generell Probleme mit dem Haarwuchs haben. Alles säuberlich nach Schauplätzen sortiert, so daß gezielt gesucht werden kann.

Los Angeles

Tja, aus der Traum vom glücklichen Leben mit Eve. Schlecht für Larry, für den Spieler jedoch freudiger Anlaß, aufs neue unseren Helden auf seinem 'Love Quest' zu begleiten.

Ein erster Blick aufs Inventar läßt harte Arbeit vermuten. Zunächst sollte wohl etwas Kohle her, denn Geld regiert meist auch die Adventure-Welt. Der mickrige Dollar, den wir in der Garage finden, erlaubt keine großen Sprünge und sollte weise investiert werden. Am besten wohl in einem Lottoticket, welches man beim Quikie Mart erwerben kann. Schmeißen wir also unseren letzten Buck den Haien der Lottogesellschaft (PLAY LOTTO) in den Rachen und wählen unsere sechs Nummern. Der Besitz des Tickets erhöht unsere Kreditwürdigkeit leider nicht, auch wer für die Auszahlung des Gewinns zuständig ist, bleibt unklar. Bei der Suche gelangen wir schließlich ins TV-Studio. Dort scheint man sich zuständig zu fühlen. Die Dame in der Rezeption ist jedoch kurzsichtig und verläßt sich auf unsere Ehrlichkeit. Mit der ist es aber nicht so weit her, wie der Weg zur Erlangung des Startkapitals vermuten läßt, und so wiederholen wir einfach die Zahlen, die sie uns guten Glaubens sagt. So gelangen wir in die heiligen Hallen des Unterhaltungstempels. Nach einer Sitzpause gelangen wir zwar in die falsche Sendung, können aber wegen einer Verwechslung die Hoffnung auf eine romantische Kreuzfahrt mit einer lokalen Schönheit nebst dem zugehörigen Ticket gewinnen. Doch nicht genug, auch den eigentlichen Lottogewinn können wir später noch entgegennehmen.

Die Reisekasse ist mit dem Megabuck solide gefüllt, das Problem ist jedoch, den Riesenschein irgendwo zu wechseln. Dazu bietet sich der Nobelshop 'Molto Lira' an, in dem wir einen Swimsuit erwerben, genau das Richtige für die Südsee. Mit dem Rausgeld können wir die restliche Ausrüstung erwerben. Sonnenschutz (Sunscreen) gibt es im Drugstore. Im Quikie Mart holen wir uns etwas Flüssigkeit (USE SODA DISPENSER) – trinken können wir das Zeug zwar vorerst nicht, aber vielleicht findet sich später eine Verwendung dafür. (Die Transaktionen laufen alle nach dem Motto 'GET thing, PAY' ab, letzteres ist besonders wichtig. Versuchen Sie ruhig mal, den Drink nicht zu bezahlen...)

Klug wie wir sind, suchen wir noch nach unserem Reisepaß, denn ohne den kann unsere Reise wohl nicht stattfinden. Finden tun wir ihn mit etwas Hartnäckigkeit in einer der Mülltonnen vor Eves

Haus. (Dieser Rausschmiß war wohl endgültig.) Der Haarstylist sollte unsere Haare vor der Kreuzfahrt noch etwas trimmen, man sieht zwar nicht viel, aber es gibt ein beruhigendes Gefühl. Ein Blick in den Hafen zeigt, daß unser Schiff noch nicht da ist. Nutzen wir die Zeit für einen kleinen Stadtrundgang, bei dem wir entdecken, daß der bislang geschlossene Music-Shop endlich geöffnet hat. Wie es sich später zeigt, hätten wir ihn besser nicht betreten, aber es muß halt sein. Wir kommen mit der Dame ins Gespräch und lassen uns ein Onklunk, ein altes Musikinstrument, aufdrängen. Es handelt sich aber um eine Verwechslung (und dabei hielt sich Larry immer für einzigartig!), die unseren Helden zwischen die Fronten des KGB und des Dr. Nonookee bringt. Und wie gefährlich diese Lage ist, zeigt sich schon im Bild vor der Bar, wenn wir den Drink des zwielichtigen Typen annehmen...

Das Traumschiff

Erreichen wir endlich das Schiff, wartet eine neue Enttäuschung auf uns: Statt der ersehnten Barbara ist deren Mutter an Bord. Da deren Triebleben etwas ungesund für Larry ist, sollte der Umgang mit ihr möglichst vermieden werden...

Auch auf dem Boot gibt es einiges zu suchen und zu tun. Um Ihnen den Spaß nicht zu verderben, seien hier nur Anhaltspunkte genannt, die korrekte Kombination sei Ihnen überlassen. An Gegenständen gibt es folgendes zu beschaffen: im Restaurant den Spinach Dip, aus Mamas Kabine das Sewing Kit, in der eigenen Kabine die Früchte, im/am Pool das Bikinitop sowie Zusatzpunkte für das logische Hantieren mit dem Sunscreen, beim Barbier eine Perücke. Weiterhin können im Restaurant erfrischende Drinks bestellt und am Pool ätzende Damenbekanntschaften gemacht werden. (Umziehen kann man sich übrigens in der eigenen Kabine mit WEAR SWIM SUIT oder WEAR LEISURE SUIT.)

Wenn an Bord alles erledigt ist, wird auf der Brücke der Schalter betätigt und das Rettungsboot aufgesucht (JUMP BOAT). Beim Abdriften sollten dann noch einige Aktionen getätigt werden (und zwar möglichst schnell!), aber das wird nach einigen Tagen auf See auch von alleine (wenngleich schmerzhaft) klar, das Zwischenspeichern also nicht vergessen!

Von wegen Urlaubsparadies...

Eine paradiesische Urlaubsinsel, wer träumt nicht davon... Aber daß die, auf der Larry gelandet ist, nicht so ganz astrein ist, merkt er spätestens dann, wenn er rechts oder links den Agenten in die Hände läuft. Also ab durch die Mitte und rein in den Dschungel. Die dortige Pflanze nehmen wir im geeigneten Moment mit, aus dem Restaurant das Messer, aus dem Zimmer Streichhölzer und Seife. Dort erweist es sich als sehr lustig, das Zimmermädchen ins Bett zu locken! Bei der weiteren Suche entdecken wir den örtlichen Barbier, der uns eine Spezialfrisur verpaßt.

Und dann kommt der Geistesblitz: Man könnte sich ja verkleiden, um an den Agenten vorbeizukommen. Einfach ist dies allerdings nicht, mit dem am FKK-Strand gefundenen Bikinifetzchen läßt sich aber schon einiges machen. (Vorausgesetzt, man hat das passende Oberteil vom Schiff gerettet!) Mit dem einfachen Anziehen (WEAR BIKINI) ist es jedoch offensichtlich noch nicht getan. Etwas 'Füllung' fehlt noch, die Seife ist da recht praktikabel (STUFF BIKINI TOP WITH SOAP). Und wenn es immer noch nicht klappt, suchen wir einfach nochmal den Barbier auf.

Als Lorretta Laffer kommen wir ohne Probleme an den Agenten vorbei und stolpern regelrecht in neue Regionen. (Wenn sich in KQ4 die bislang fiesesten Treppen finden, so ist das folgende Bild die lustigste Kletterstrecke von Sierra...)



Der Flugplatz

Leider sind die Wachposten am Flughafen von unserer Schönheit nicht sonderlich angetan, es ist also zu empfehlen, am Ende der Kletterstrecke wieder in den Leisure Suit zu schlüpfen. Die Krishnas am Eingang sind nicht das, wofür sie sich ausgeben, mit der Blume kommt man aber an ihnen vorbei (GIVE FLOWER TO OTHERS).

Es ist nicht weiter verwunderlich, daß auch hier ein Barbier tätig ist, aber irgendwie scheint sich diese Person (LOOK WOMAN) in einem der Adventures geirrt zu haben. Auf alle Fälle verschafft sie uns unser altes Aussehen und damit die Gültigkeit unseres Passes wieder und spendiert darüber hinaus ein Wundermittel (Hair Rejuvenator). Die Schlangen vor dem Ticketschalter sind das ideale Mittel, viel Zeit sinnlos zu verplempern, erforschen wir also die übrigen Teile des Flughafens. Durch den Paß erlangen wir Zugang zur Gepäckkontrolle und anderen Räumen.

Aus dem Automaten bei der Bar holen wir uns eine 'Versicherung', eine kleine Mahlzeit könnte auch nicht schaden. Also bestellen wir uns was (ORDER MEAL) und mampfen drauflos. Beim zweiten Anlauf sind wir dann schon klüger und nehmen das Zeug, statt es zu essen (GET GRAVY). So finden wir ein Bobby Pin, mit dem später die Tür der Mars-Pyramide geöffnet... oops...wrong game...

Da wir zum Fliegen entweder Flügel oder ein Ticket brauchen, müssen wir uns wohl oder übel anstellen. Aber da die Abfertigung stagniert, suchen wir nach anderen Auswegen. Vor lauter Langeweile beginnen wir, die Koffer auf dem Fließband unter die Lupe zu nehmen (GET SUITCASE) bis... – aber das sehen Sie ja selbst. Auf alle Fälle kommen wir auf diesem Umweg doch noch an ein Ticket und machen uns auf den Weg zum Gate 1. Dort betreten wir das Flugzeug, nehmen jedoch vorher noch ein Pamphlet aus dem Angebot am Schalter, man kann ja nie wissen.

Im Flugzeug

Die Frage, ob ein Flug mit Spantax schlimmer ist als mit Aerodork, sei dahingestellt. Was definitiv nicht gefällt, sind die beiden Typen, die uns nach der Landung in Empfang nehmen. Logische Konsequenz: Wir müssen vorher schon was unternehmen. Ein Blick auf den Sitz offenbart eine Kotztüte (Verzeihung, Airsick Bag), die wir requirieren. Der doch zu aufdringliche Service der Stewardessen sowie die flachen Witze unseres Nachbarn machen den Flug zur Qual, man kann jedoch beides dadurch abstellen, daß man den Nachbarn mit etwas Lektüre versorgt.

Aber was nun? Smalltalk mit dem Piloten wird leider mißverstanden, die Toilette ist dauernd besetzt, also bleibt nur noch der Notausgang am Heck des Flugzeugs. Er ist zwar nicht direkt sichtbar, es gibt ihn jedoch. Das Sicherheitsschloß wird mit dem Bobby Pin geöffnet (Wer hat da von wem geklaut? Zak von Larry oder umgekehrt?), der Hebel bewegt und die Tür geöffnet. (USE BOBBY PIN – TURN HANDLE – OPEN DOOR.) Der Strom der Ereignisse reißt uns mit sich. Oh Shhhh... (Der Besitz des Fallschirms reicht nicht, man sollte ihn auch tragen (WEAR PARACHUTE) und rechtzeitig öffnen (OPEN PARACHUTE). Alles eine Frage des Timings!)

Es gibt noch Helden in der Südsee!

Es soll zwar noch kein Larry vom Himmel gefallen sein, aber dieser hat es geschafft und hängt nun, ein Schicksal, welches Sierra-Freaks nur zu bekannt ist. Aber im-

merhin können wir uns losschneiden, verlieren beim Sturz das Onklunk, ohne je von seinem Geheimnis erfahren zu haben und finden uns auf dem Boden der Tatsachen wieder. Von jetzt an sind die Probleme fast nur noch trivial.

Den Stout Stick nehmen wir mit, man braucht ihn wohl, denn sonst läge er nicht so herum. Unter dem Busch mit den Killerbienen kriechen wir einfach durch (CRAWL) – mit mehr Erfolg als auf dem Deck mit dem Rettungsboot, die Riesenschlange wird mit dem Stock außer Gefecht gesetzt (sagte ich doch...), im Sumpf ist etwas Geschicklichkeit angesagt. Letztere brauchen wir auch beim Überqueren des Flusses. Da der Fußweg schmerzhafte Konsequenzen bringt, spielen wir Tarzan (JUMP VINE). Sicher gelandet, nehmen wir eine dieser Ranken mit, da sie sich anbietet.

Ein Blick auf den Score sagt uns, daß das, was da im Osten auf uns zukommt, noch nicht das Ende sein kann, vermittelt aber schonmal eine Ahnung vom Ende – und 'Ende' diesmal wirklich positiv! Doch zuvor ist noch etwas Kopf- und Kletterarbeit angesagt, denn der Weg zu Dr. Nonookee ist beschwerlich.

Willkommen zum großen Finale

Die Klippe mit der Klippe nehmen wir bravourös mit der Ranke (USE VINE), spätestens beim Gletscher merken wir jedoch, daß noch irgendwas fehlt. Die Streichhölzer dürften wohl kaum zum Abtauen des Gletschers reichen, also nochmals zurück. (Na gut, dann eben F7...)

Mit der Asche vom Dorfplatz oder dem Sand von der Lagune läßt sich das Eis schmelzen, der Weg zum Gipfel ist frei, wir begeben uns dorthin. Ein Blick auf das Inventar zeigt, daß die einzige Option wohl ein kleiner Feuerzauber ist. Wir brauchen nur noch die richtige Stelle und die passenden Worte finden. Die Stelle findet sich schnell, mit den Worten ist es jedoch nicht so einfach. Nach einigen Selbstverbrennungen und verlorenen Flaschen probieren wir es einfach ganz genau: PUT AIRSICK BAG IN HAIR REJUVENATOR, dann USE MATCH und DROP BOTTLE. Die Aufzugtüre öffnet sich, wir treten ein, und das war's auch schon.

(Vielleicht nicht ganz, aber außer ENTER drücken und schmunzeln brauchen wir nichts mehr zu tun.) So findet Larry Liebe und Locken, der Spieler wartet auf das nächste Sierra-Adventure...

"Bonüsse"

Die Perfektionisten werden sich wohl die Asche aufs Haupt statt auf den Gletscher streuen, wenn sie nicht volle Punktzahl erreicht haben. (Bei mir waren es auch bloß blamable 499 von 500 Punkten.) Dazu folgende Tips:

Viele Schritte sind nicht dringend notwendig, so kann man zum Beispiel das Schiff schnell abhaken, wenn man sich lediglich die Früchte, den Bikini und die Perücke besorgt und dann über Bord geht. Verwendung des Sunscreen und des Liegestuhls geben Extrapunkte, sind aber 'unwichtig'. Eine andere Sache ist das Spinach Dip. Zur richtigen Zeit auf die richtige Weise entsorgt, bringt es Punkte, ansonsten führt es zu Punktverlust oder gar zum vorzeitigen Ableben. Oder in L.A.: Dort gibt es ein Loch in einem Zaun, der Blick hindurch wird mit einem Punkt honoriert. In diesem Umfeld dürfte auch der noch fehlende Punkt zu finden sein.

Daher sollte ruhig auch außerhalb dieses Lösungsweges gesucht werden, sei es nach alternativen Todesarten oder amüsanten Kommentaren. Spaß macht es auf alle Fälle...

Soweit die eindeutig zweideutigen Abenteuer unseres Schwerenöters Larry. Ganz neu und unerhört orginell – schenkt man dem Urteil der redaktionseigenen Sierra-Freaks Glauben – sind auch die Abenteuer, die ein Computerbesitzer bei Manhunter erleben kann.

Die Lösungstips zu diesem Science-Fiction-Abenteuer hat Michael Anton aufgeschrieben, der auch für die vorstehene Larry-Lösung verantwortlich zeichnet.

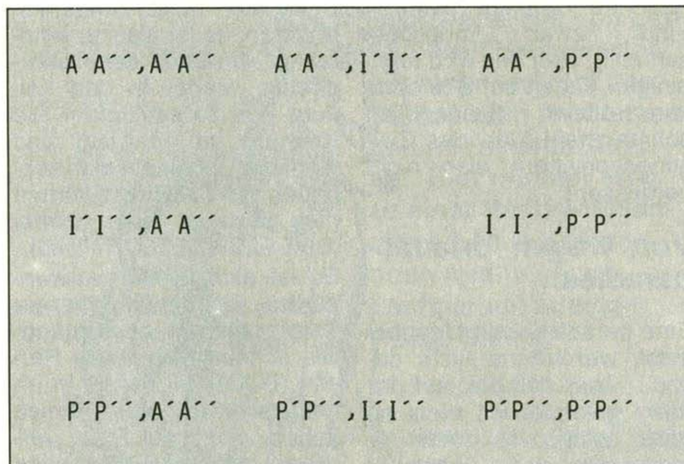


Abb. 2: Die Position 'A''A', 'A''A' markiert die Lage des nordwestlichsten Punktes und 'P''P','P''P' die des südöstlichsten Punktes einer Lokation.

Action in New York – die Lösung von MANHUNTER

Wenn man zu nachtschlafender Zeit von einem Alien aus dem Bett geholt wird und dabei noch mit dem linken Fuß aufsteht, dann ist der Tag schon so gut wie verloren. Was man als (anfangs) loyaler Staatsbediensteter einer Invasionsregierung im Zuge seiner Aufträge durchmachen muß, ist wirklich haarsträubend...

Was soll's, wir sind zum MANHUNTER ernannt worden, also tun wir unseren Job wie gewohnt. Mit der Routine ist es jedoch bald aus, denn wir werden in den Kampf der Untergrundbewegung gegen die Invasoren hineingezogen. Die Ereignisse entwickeln sich aber zwangsläufig, eine Wahl der Seite, auf der wir stehen, ist nicht, wie in den Previews dargestellt, möglich, und der Menschenjäger entwickelt sich ganz automatisch vom Bösewicht zum strahlenden Helden. (Oder umgekehrt, je nach Standpunkt.)

Daher gibt es auch nur einen Weg, um bei MANHUNTER zum Erfolg zu kommen, von einigen Seitenwegen abgesehen. Diese Lösung sei im folgenden beschrieben.

Der erste Tag

Nach dem Morgenappell schauen wir uns erst einmal an, was der Verdächtige getrieben hat und folgen dann seinem Weg. Im Bellevue Hospital werfen wir einen Blick auf die Leiche und geben ihren Namen ins MAD ein. Ein Kollege von uns – das kann ja heiter werden. Auch in der Trinity Church läßt sich außer etwas Feuerzauber wenig tun, besuchen wir also die Bar in Brooklyn. Dort werden wir unfreundlich vom Videospiel geholt und müssen erst eine 'Aufnah-

meprüfung' ablegen, die wir nach etwas Übung bestehen. Der Barkeeper quittiert unser Bestehen mit einer merkwürdigen Bewegung. Von da an können wir unserem Spieltrieb freien Lauf lassen. Es empfiehlt sich, das Labyrinth im Gedächtnis zu behalten, ebenso sollte es einmal auf dem kürzesten Wege durchlaufen werden, die Reihenfolge, in der die Figuren dabei abgeschossen werden, gewinnt später noch an Bedeutung.

Als nächstes suchen wir den Restroom im Prospect Park auf. Was tun? Eine Denkpause auf einem bestimmten Sitz bringt nicht viel, aber spülen wir doch mal. Die dabei ausgeführte Bewegung kennen wir doch! Also spülen wir noch zweimal – und ab geht die 'Rohrpost'. Wo sind wir jetzt bloß gelandet..? Schnell wird jedoch klar, daß der Aufbau der Kloake dem Labyrinth im Videospiel der Bar entspricht, die Orientierung ist zwar schwer, aber möglich. An den Stellen, an denen im Spiel Bälle abgeschossen werden, schwimmen Key Cards im Wasser, die wir tunlichst aufsammeln. Insgesamt müssen es zwölf Stück sein, vorher brauchen wir erst gar nicht zurück ans Tageslicht. (Es empfiehlt sich, eine Karte des Viedeospiels zu zeichnen und die Positionen der Felder zu numerieren – dadurch kann man gezielt zwischenspeichern, falls man sich mal verlaufen sollte...)

Am Ende des Weges finden wir auf dem Steg ein Medaillon, welches wir aufnehmen. Die Weiterreise geht im Travel-Modus, das nächste Ziel (Coney Island) liegt in der Nähe. Zwar schon vorher erreichbar, aber erst jetzt ist unsere Ausrüstung komplett. Auf Coney Island wählen wir die mittlere Schießbude und wärmen uns etwas auf, als Trostpreis winken ausgestopfte Orbs. Den Haupttreffer landen wir jedoch, indem wir die Figuren genau wie im Videospiel treffen. Schaut uns der Besitzer daraufhin 'schräg' an, präsentieren wir ihm das Medaillon (TAB drücken und Medaillon wählen), daraufhin erhalten wir statt des Orbs eine Data Card. Diese stecken wir in unser MAD und lesen den Inhalt. Zwei Begriffe bleiben uns dabei im Gedächtnis: Der Name 'Phil', offensichtlich ein Verräter, und der Hinweis auf eine ominöse 'Lady', die zerstört werden soll.

Kaum haben wir diese Information verdaut, fragen uns die Herren und Meister nach dem Verdächtigen. Da wir nichts Genaues wissen, machen wir eine Leereingabe. Daraufhin erfolgt der Transfer nach Hause, und der zweite Tag kann beginnen.

Der zweite Tag

Neuer Tag – neues Glück. Preisfrage heute: Wo ist der Robot, und wer hat ihn geklaut? Der Tracker stellt uns gleich drei Personen zur Wahl, die wir am besten nacheinander tracken. Daraufhin besichtigen wir die neuen Schauplätze, ohne jedoch etwas zu unternehmen. Danach suchen wir als erstes das Vend-O-Deli auf. Dort fällt uns auf einem der Pinboards eine Nachricht auf, die von einer 'Lady' handelt und mit 'Harvey' unterzeichnet ist.

Daraufhin begeben wir uns zum Central Park. Wir schauen uns den Weg des Verdächtigen genau an und folgen ihm. Anfangs ist dies zwar etwas schwierig, man kommt jedoch schnell dahinter: Auf dem Tracker wird immer wieder eine Pause eingelegt, sie entspricht größeren Abschnitten. Diesen können wir anhand von gewissen Landmarken (zum Beispiel nach links zwischen einem roten und einem grünen Baum durch) folgen. An zwei Stellen wuseln die Personen etwas konfus durch die Gegend. An der ersten Stelle müssen wir die entsprechende Stelle im Gebüsch finden, dort liegt ein Brecheisen (Crowbar) herum. Haben wir dieses, geht es ein Bild zurück und dann den Tracker-Weg weiter. Am

Ende des Weges findet sich eine Leiche, von der wir trotz ihres desolaten Zustands noch einiges erfahren können.

Bei näherem Hinsehen stoßen wir auf die Namen 'Anna' und 'H. Osborne'. Die Kombinationen 'Anna Osborne' und 'Harvey Osborne' lassen unser MAD Erfolg melden. Die Zeichen auf dem Stein scheinen ein Name zu sein, mit dem 'P' auf der Stirn der Leiche kommt der Name 'Phil' ins Gedächtnis und unsere Kombinationsgabe bringt mit 'Phil Cook' einen weiteren Namen ins Spiel. Und was jetzt? Wir haben ja noch so viele Orte zu besuchen...

Als nächstes steht der Wretched Excess Night Club auf dem Programm. Da uns der Rausschmeißer nicht rein läßt (eigentlich ein Widerspruch, denn um uns rauszuschmeißen, müßte er uns doch erst hereinlassen, oder?), wählen wir den Hintereingang. Dort stehen uns jedoch vier Schläger im Weg, die wir nacheinander schlagen müssen. Die ersten drei gehen ja noch, aber der vierte ist kernig! (Ein Hinweis: auch wenn der PC keinen Lautstärkeregler besitzt – an dieser Stelle mit Ton spielen! Es erleichtert die Sache erheblich.) Sind wir auf diesem Umweg in die Bar gekommen, sollte auf alle Fälle das Spiel gespeichert werden. Jetzt stehen einige Personen zur Ansicht. Suchen wir uns die richtige aus (ein Tip: ihre Kutte hebt sich farblich ab), so erhalten wir zwar eines auf die Nase, aber auch eine dreizehnte Key Card, und der Rausschmeißer darf in die richtige Richtung tätig werden.

Der Blick auf den Spender der Key Card ließ Anna Osborne erkennen. Fragen wir dort doch mal nach, ob sie uns etwas näheres erzählen kann und begeben uns in die 152 West 82nd Street. Dort zeigt uns ein Blick hinter die zweite Tür, daß der böse Phil wieder schneller war. Dennoch können wir den Schlüssel, der in der Einkaufstasche ist, gut gebrauchen, und zwar im Museum, unserem nächsten Ziel...

Reisen wir also zum Museum, öffnen die äußere Tür mit dem Schlüssel und folgen dem Weg des Verdächtigen. Die übrigen Türen öffnen wir mit den Keycards, an der letzten Tür setzen wir das Brecheisen ein. Den daraufhin erscheinenden Wachhund besänftigen wir mit dem Medaillon und gehen weiter. Der Dieb des Robots wurde inzwischen Opfer der Klausicherung und ist nicht mehr sehr gesprächig, dafür finden sich jedoch einige neue Hinweise: Die Zeichnung an der Wand zeigt die Lage eines Gegenstandes in einem Raum, beim Toten selbst finden wir eine merkwürdige Tätowierung und einen Gegenstand namens Data Module B, den wir uns greifen. Bevor wir der Sache jedoch auf den Grund gehen können, rufen uns die Orbs zur Meldung. Hier können wir tun, was wir wollen: entweder die drei (ohnehin schon toten) Personen anzeigen oder etwas anderes, am Verlauf ändert sich nichts...

Der dritte Tag

Es folgt der übliche Morgenritus, diesmal geht es um einen ermordeten Orb. Bevor wir jedoch diesem Auftrag nachgehen, begeben wir uns erst in die Trinity Church. Weniger wegen des geistlichen Beistands als zur Überprüfung einer Hypothese: Das 5x3-Muster der Tätowierung erinnert stark an die Kerzen in der Kirche. Zünden wir diese entsprechend an, öffnet sich tatsächlich ein Geheimfach mit dem Data Module A. (Ob es wohl noch mehr von diesen Modulen gibt?). Instinktiv merken wir uns auch die Symbole, die außen und innen am Geheimfach zu finden sind, zu Recht, wie sich später zeigt.

Dem Orb auf dem Friedhof ist nicht mehr zu helfen, den Namen 'Jones' auf dem Grabstein merken wir uns jedoch, es sieht alles wie ein Racheakt aus. Im Theater, der nächsten Station des Verdächtigen, finden wir hinter einem Bild einen Tresor, den wir mangels Code jedoch nicht öffnen können. Begeben wir uns also zum Pawn Shop, der letzten Station, die der Verdächtige mit der ominösen, untrackbaren Person aufgesucht hat. Dort erhalten wir einige Badges zur Auswahl, die wir mit den Symbolen aus der Kirche im Hinterkopf auswählen sollten. (Letzteren können wir bei falscher Wahl leicht verlieren...)

Nun stehen wir vor einigen Türen, die sich nur nach Lösung einiger Bilderrätsel öffnen. Die ersten beiden sind noch einfach (41 für die Schatten, die als Zahlen erkennbar sind und 1031 für das Datum von Haloween), das dritte ist nur mit etwas vertrackter Mathematik zu lösen (264), beim letzten (425) mußte auch der Löser raten. (Wer es erklären kann, soll sich bitte melden!) Am Ende des Ganges finden wir die obligatorische Leiche mit obligatorischem Markenzeichen und dem Namen 'Har-

Art:	Name:	Koordinaten:
Village	Cove	F´K´´,I´I´´
"	East Britanny	G´K´´,F´I´´
"	Jhelom	N´O´´,C´E´´
"	Minoc	B´E´´,J´P´´
"	Moonglow	I´H´´,O´I´´
"	New Magencia	K´J´´,L´L´´
"	North Britanny	G´J´´,F´G´´
"	Paws	J´B´´,G´C´´
"	West Britanny	G´K´´,F´G´´
Towne	Buccaneers Den	J´O´´,I´I´´
"	Britain	G´K´´,F´B´´
"	Skara Brae	I´A´´,B´G´´
"	Trinsic	L´I´´,G´K´´
"	Yew	C´L´´,D´K´´
Castle	Lycaeum	G´L´´,N´K´´
"	Empath Abbey	D´C´´,B´D´´
"	Serpents Hold	P´B´´,J´C´´
Lighthouse	Stormcrow	B´I´´,J´I´´
"	Waveguide	H´I´´,N´I´´
"	Greyhaven	N´I´´,G´I´´
"	Fogsbane	H´I´´,F´I´´
Dungeon	Despice	E´D´´,F´L´´
"	Deceit	E´J´´,P´A´´
"	Destard	F´K´´,I´I´´
"	Covetous	B´C´´,J´M´´
"	Hythloth	P´A´´,O´P´´
"	Shame	G´G´´,D´K´´
"	Wrong	B´E´´,H´O´´
Shrine	Compassion	F´M´´,I´A´´
"	Justice	A´L´´,E´J´´
"	Honor	C´N´´,M´N´´
"	Honesty	E´C´´,O´J´´
"	Humility	N´I´´,O´H´´
"	Sacrifice	C´N´´,M´N´´
"	Valour	O´F´´,C´E´´
Keep	Iolos Hut	D´O´´,C´N´´
"	Bordermarch	C´A´´,A´P´´
"	Farthing	P´A´´,E´A´´
"	Sutek Island	N´A´´,L´A´´
"	Stonegate	E´K´´,J´M´´
"	Windemere	A´I´´,P´I´´
"	Sin´Vraal Hut	D´L´´,D´J´´
"	Grendel Ruin	F·L´´,J´J´´
Codex	Entrance	P´B´´,O´J´´
Waterfall	to Underworld	I´J´´,M´O´´
Item	Glassword	F´A´´,E´A´´
Reagents	Mandrake	D´G´´,L´G´´
"	Nightshade	I´J´´,C´M´´

Abb. 3: Eine Liste mit den Koordinaten der wichtigsten Lokationen von Ultima V

ry' auf der Kutte. Eine Ecke weiter lauert schon der böse Phil mit seinem Messer. Haben wir ihn in die Flucht geschlagen, hinterläßt er einen Zettel mit einer wichtigen Zahl.
Wieder an der Oberfläche, testen wir unsere Vermutung bezüglich eines 'Harry Jones' – mit Erfolg. Beim Besuch seiner Wohnung in der Pearl Street kommt uns die Zeichnung im Museum in Erinnerung und wir schauen uns das Radio genauer an. Mangels Schraubenzieher öffnen wir es mit der Brechstange und nehmen das Data Module C in Empfang. Weiter geht es zum Theater, dort öffnen wir mit den Zahlen des Zettels den Tresor – und finden einen neuen Code. Jetzt öffnen sich neue Perspektiven im Empire State Building, der Residenz von Phil Cook. Letzterer Code ist das Passwort für den dortigen Computer, den wir beherzt in Betrieb setzen. Durch ihn erfahren wir wertvolle Informationen über die Organisation der Orbs und können weitere Weichen stellen: Sektor Alpha, wohl für die Versorgung der Orbs zuständig, ist im Krankenhaus angesiedelt. Den dortigen Robot sollte man von 'Special Security' auf 'Hall Patrol' umstellen. Sektor Beta beherbergt die Flotte der Orbs. Wie sich später zeigt, ist diese in der Grand Central Station untergebracht. Sektor Gamma ist in der Statue of Liberty (Ist das vielleicht die 'Lady'?) untergebracht, wie sich zeigt, wenn die dortigen Robots auf Air Defence programmiert werden. (Allerdings sollte man den Schritt rückgängig machen!) Sektor Delta schließlich beherbergt das orbsche Rechenzentrum im Empire State Building. Beim Logout werden wir jedoch wieder von den Orbs zur Berichterstattung und Nachtruhe aufgerufen. (Es geht doch nichts über eine geregelte Arbeitszeit!)

Der vierte Tag

Große Empörung: Jemand hat sich am Zentralcomputer zu schaffen gemacht. Im Prinzip können wir das Tracking abbrechen, denn wir werden doch nur auf unsere eigene Spur geführt. Kümmern wir uns stattdessen um die Flotte der Orbs. Wir finden sie in der Grand Central Station, zu der wir uns mittels Brecheisen Zugang verschaffen. Ein Blick in das Raumschiff zeigt jedoch, daß noch ein Data Module fehlt..
Wenn wir den Robot aus Sektor Alpha richtig programmiert haben, können wir das Krankenhaus betreten. Zwar werden wir vom Wächter gefangen, ein Fenster, mit der Brechstange zu öffnen, bringt jedoch interessante Einblicke. Zumindest wissen wir nun, was ein Transfer nach Chicago, der uns angekündigt und am Kollegen Reno Davis bereits verwirklicht wurde, bedeutet. (Offensichtlich, war doch Chicago in den 30ern Hauptversorger in Sachen Konserven für Amerika.)
Warten wir am besten, bis das Personal den Raum verläßt, und nehmen uns die Geräte genauer unter die Lupe. Das ersehnte Modul D ist greifbar, läuft das Fließband erst einmal in die richtige Richtung, kommen wir nach einer Partie 'Jumpman' wieder aus dem Hospital. In der Grand Central Station wird das Raumschiff komplettiert und gestartet. Experimentieren wir nach dem Einsetzen der Module etwas mit den Schaltern und Tastern, so kommen wir schnell zum Erfolg. (Schalter links, Taste mitte, Taste links, Taste rechts.)
Steuern wir nun zur Schleuse und durch das Labyrinth zum Startplatz. Nun noch den rechten Schalter betätigen und ein Blick auf die Anzeige. Wir sind fertig zum letzten Gefecht. Allerdings begibt sich auch unser Widersacher Phil in die Lüfte. Vorsicht ist also geboten! Das erste Ziel unseres Bombardements ist die Freiheitsstatue (also doch die 'Lady', erfolgreiche Abwürfe werden mit dem Bild der zerstörten Örtlichkeit quittiert!), danach kommen Bellevue Hospital, Grand Central Station und Empire State Building an die Reihe. (Sofern uns Phil nicht erlegt oder die Luftabwehr aktiviert ist...)

Naja, und das war es auch schon – zumindest für diese Folge, denn die Fortsetzung von MANHUNTER wird am Ende des Spiels angekündigt...

Nun haben wir aber genug zu Sierra-Spielen (und mögen sie noch so beliebt sein) gesagt. Es ist Zeit für etwas anderes. Stephan Riddering hat sich mit Pool of Radiance beschäftigt und viele gute Tips zu diesem Spiel aufgeschrieben.

Dungeons & Dragons

Die Erforschung von Phlan und die Erledigung der Aufträge, die durch den Stadtrat gestellt werden, sollte zunächst vorsichtig und behutsam vorangetrieben werden. Von den, nach Kämpfen mit Monstern, liegenbleibenden Gegenständen sollten Sie nicht alle mitnehmen. Bringen Sie in Erfahrung, was wieviel wert ist. Ein Short Sword beispielsweise bringt beim Verkauf keinen Pfennig. Vermeiden Sie es auch, allzuoft die Kneipen von Phlan aufzusuchen. Dort werden Sie immer wieder in Schlägereien verwickelt.
'Gieren' Sie nicht von Anfang an nach besonders wertvolle oder nützliche Gegenständen. Mitunter besorgen Sie sich unter großen Mühen etwas Besonderes, nur, um dann festzustellen, daß kein Partymitglied das Zeug benutzen kann.

Der erste Auftrag: Die Slums

Nach dem Betreten der Slums sollten die Abenteurer auf eine Begegnung mit einer streunenden Monsterhorde gefaßt sein.
Vom Eingang der Slums aus muß Ihre Party folgenden Weg einschlagen: E - 1, S - 3, W - 1, N - 5, W - 3, S - 2, W - 1, S - 4, E - 5, S - 2.
Bei dieser Angabe stehen die Großbuchstaben für die Himmelsrichtung und die Zahl für die in die betreffende Richtung zu gehenden Schritte.
Sind Sie so durch die Stadt gewandert, drehen Sie sich nach Westen, und schlagen Sie die dort befindliche Tür ein (unter Umständen mehrmals versuchen).
In dem Raum, den Ihre Party nun betritt, befindet sich bereits eine Person. Der Name dieser Person ist Ohlo. Reden Sie mit ihm, und seien Sie dabei auch nett zu ihm, dann erhalten Sie von ihm den Auftrag, für ihn einen bestimmten Gegenstand zu besorgen. Diese Besorgung führt Ihre Party zur Old Rope Guild, die sie recht leicht erkennen können; das Gebäude sieht aus wie die Shops in Phlan.

N - 2, W - 5, N - 5, E - 1, W - 1, S - 5, W - 4, S - 1, E - 2, S - 2.

Wenn Sie den obenstehenden Richtungsangaben wie beschrieben folgten, sollten Sie vor der Tür der Gilde stehen. Den weiteren Weg zu dem Geschäft legt die Party wie folgt zurück: S - 4, E -2, N - 2, E - 1, S - 2, E -2, S - 1, E - 1, N - 1, E -1, N - 1, E - 1, N - 1.
Im Geschäft sollten Sie dem Geschäftsführer, der Sie nach einem Namen fragt, den Namen Ihres Auftraggebers nennen.
Daraufhin erhalten Sie einen gewissen Gegenstand, mit dem Sie sich wieder zurück zu Ohlo begeben sollten. Diesem können Sie das Objekt verkaufen. Mit den so verdienten 1000 Goldstücken können Sie die Partymitglieder mit Waffen ausstatten.

Ein Tip am Rande: Sie können durchaus Ihr Nachtlager in den Slums aufschlagen, sofern Sie in einem geschlossenen Raum nächtigen und diesen vorher gründlich abgesucht haben.

Fish!

Der Spion, der aus dem Aquarium kam

Nachdem der berühmte Fish unser Titelbild der Ausgabe 1/89 zierte, wollen wir mit der Lösung auch nicht länger hinter den Berg halten. Stürzen wir uns also in die Fluten, und beginnen wir mit der Story.

Vorbemerkungen

In diesem Spiel beginne ich als Fisch, Agent Nr. 10, der sich auf Urlaub in einem Goldfischglas befindet. Diesen Urlaub habe ich mir redlich verdient, da ich die Seven Deadly Fins, die gefährlichste Gruppe interdimensionaler Anarchisten, gestellt habe, leider sind sie inzwischen wieder entwischt.

Durch "Warpen" kann man in diesem Spiel jeweils eine andere Gestalt aus einer anderen Dimension annehmen. FISH! besteht aus drei Miniabenteuern, die in beliebiger Reihenfolge gespielt werden können, und dem sich anschließenden Hauptspiel. Insgesamt kann man 501 Punkte erreichen, das Spiel läßt sich aber auch mit weniger Punkten lösen.

Spielbeschreibung

Zu Beginn des Spieles schwimme ich verkehrt herum in meinem Goldfischglas; also drehe ich mich erst einmal um (turn over; 1 Punkt). Mein Chef, Sir Playfair Panchax, hat mir freundlicherweise eine Burg in das Glas gestellt, die ich sogleich in Augenschein nehme (enter the castle). Hier erhalte ich von ihm meinen Auftrag: Die Seven Deadly Fins haben auf dem von Fischen bewohnten Planeten Hydropolis ein "focus wheel" gestohlen und zerlegt. Meine Aufgabe besteht darin, die Teile wiederzufinden und das "focus wheel" zusammenzubauen. Es erscheinen drei "warps" (für die drei Miniabenteuer; 9 Punkte).

1. Miniabenteuer

Ich schwimme in den "small warp" und lande in der Lounge eines Aufnahmestudios. Kaum angekommen, ordert uns ein Produzent, Kaffee zu machen. Da ich wichtigere Dinge zu tun habe, bitte ich den Laufburschen Rod, dies zu erledigen (Rod, make coffee; 10 Pkte.). Nach nähe-

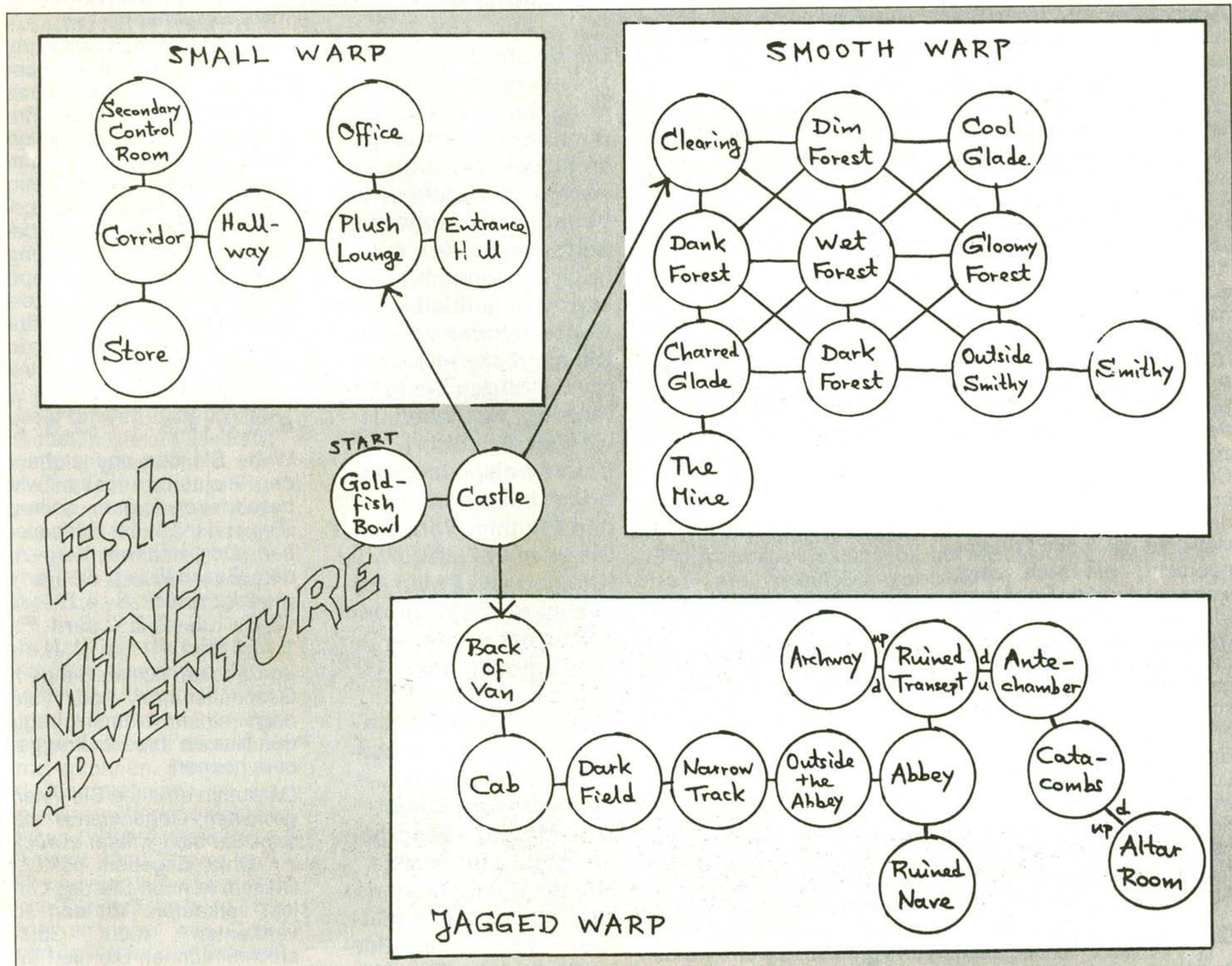


Abb. 4: Hier sehen Sie eine Karte mit den Schauplätzen aus den Miniadventures, die den Spieler in Fish! erwarten...

rem Untersuchen des Abfalleimers finde ich eine Eisenoxydkassette, die ich natürlich an mich nehme.
Setzen wir unseren Weg fort in Richtung Korridor, wo wir das Licht einschalten (press the switch) und nach dem Öffnen der hölzernen Tür den Lagerraum betreten können (store). Hier findet sich eine Chrom- und eine Metallkassette, die wir in unser Inventar aufnehmen.
Im Secondary Control Room öffnen wir den Schrank, in dem eine Reinigungskassette liegt (head cleaner). Falls der Produzent inzwischen wieder nach Kaffee verlangt, sollte man zurück in die Plush Lounge gehen und Rod nochmals bitten, Kaffee zu machen.
Nachdem ich die Lautstärke des Verstärkers auf 5 (nicht zu hoch, set the fader to 5; 10 Punkte) gestellt habe, spiele ich zuerst die Reinigungskassette, dann alle drei Kassetten in beliebiger Reihenfolge im Kassettenrekorder ab (play the chrome cassette in the player, etc.; 30 Punkte). Die dritte Kassette enthält eine wichtige Zahlenkombination, die sich von Spiel zu Spiel verändert. Ich notiere mir diese und lasse Rod inzwischen mal wieder Kaffee machen, damit der Produzent Ruhe gibt.
Im Office kann ich den Aktenschrank (filing cabinet) mit dem eben gefundenen Zahlencode (set the lock to XXX; 10 Punkte) öffnen und die darin befindliche Spindel in meinen Besitz bringen.
Nun werde ich automatisch zu Sir Playfair in die Burg transportiert und beende damit das erste Teilspiel(10 Punkte).

2. Miniabenteuer

Nun schwimme ich in den "jagged warp" und befinde mich auf der Ladefläche eines Lieferwagens.
Hier ziehe ich erst einmal die Jeans an, die ich vorfinde und gehe ins Führerhaus (cab). Wenn man den Müll durchsucht (search the rubbish), findet man eine Taschenlampe, die man anschalten muß, da es ziemlich finster ist (10 Punkte). Ist dies geschehen, verlasse ich den Lieferwagen in Richtung Osten (10 Punkte) und gehe zur Abtei (abbey), wo ein paar Hippies an einem Lagerfeuer sitzen. Wir wollen deren Meeting nicht stören, sondern begeben uns auf direktem Weg ins Ruined Nave. Dort finden wir einen beschädigten Kirchenstuhl, den wir an uns nehmen.
Ich transportiere ihn an den Hippies vorbei in das Ruined Transept, um ihn dort abzustellen. Leider ist uns hier ein kleines Mißgeschick unterlaufen, denn so harmlos, wie die Hippies zuerst schienen, sind diese gar nicht. Also noch einmal von vorne anfangen.
Um an den Hippies unbemerkt vorbeizukommen, schalte ich die Taschenlampe kurzzeitig aus; siehe da: die "Freunde" bemerken mich nicht. Nun führt mich mein Weg in die Katakomben, wo ich unter dem Schutt (search the debris) einen Sarkophagdeckel finde. Wenn ich diesen Deckel bewege, wird ein Geheimgang frei, der nach unten führt (10 Punkte). Meine Neugierde hat mich gepackt, und ich wage den Weg in das Ungewisse. Schon nach wenigen Sekunden merke ich, daß ich mich in einem Altarraum befinde. Hier erregt ein Loch, in dem sich ein Wasserspeier (gargoyle) einst befunden hat, meine Aufmerksamkeit. Die Zeremonienkordel (ceremonial cord) nehme ich mit und gehe zum Ruined Transept zurück.
Der vorhin abgestellte Kirchenstuhl erweist sich als ein sehr nützliches Objekt, wenn es darum geht, in höhere Gefilde zu klettern. Gesagt, getan, ich steige also auf den Stuhl (10 Punkte) und klettere nach oben, wo ich den Wasserspeier aus dem Altarraum finde. Die Frage ist nur, wie ich das monströse Ding heil nach unten bugsieren kann. Nach einiger Überlegung komme ich auf den Gedanken, es mit der Kordel zu probieren. Ich binde also die Kordel an dem Wasserspeier

fest, klettere wieder auf den Boden der Tatsachen zurück und ziehe an der Kordel. Mein Plan scheint geklappt zu haben, wie der herabfallende "gargoyle" beweist (10 Punkte).

Nun muß alles schnell gehen: gargoyle nehmen, Kordel abbinden (untie the cord from the gargoyle), in den Katakomben den Deckel in den Ausgang schieben (put the lid in the doorway) und im Altarraum den "gargoyle" in das Loch setzen (10 Punkte). Daraufhin erscheint eine Säule, die ich sorgfältig untersuche (10 Punkte). In ihr befindet sich ein wertvoller Becher, in dem ein "grommet" liegt (examine the column, examine the chalice, take the chalice – dies löst das Erscheinen der Hippies aus).

Durch das "An-mich-Nehmen" des "grommet" werde ich wieder in die Burg zurückbefördert und habe somit das zweite Abenteuer gelöst. (10 Punkte)

3. Miniabenteuer

Ich begebe mich nun in den "smooth warp" und lande auf einer Waldlichtung. Hier treibt mein Ex-Kollege Micky Blowtorch sein Unwesen, der im Wald als Aussteiger lebt.

Auf schnellstem Wege (!) gehe ich in die Schmiede und hole den Vogelkäfig, in dem sich der explosive Vogel befindet. Am "Cool Glade" stelle ich den Käfig ab, öffne ihn und gehe in den "Wet Forest". Der Papagei fliegt an mir vorbei (10 Punkte), daraus mache ich mir aber wenig. Im Käfig finde ich nun eine Gußform (mould; 10 Punkte). Wenn ich die Explosion höre, warte ich drei Züge und gehe dann auf die mittlerweile verlassene Lichtung. Nun stehle ich, es schaut ja keiner zu, die Goldscheibe aus dem Baumstumpf, darf aber Micky Blowtorch nicht mehr begegnen, der mich sofort entlarven würde (10 Punkte).

Über den "Cool Glade" gehe ich in die Schmiede zurück, wo ich die Asbesthandschu-

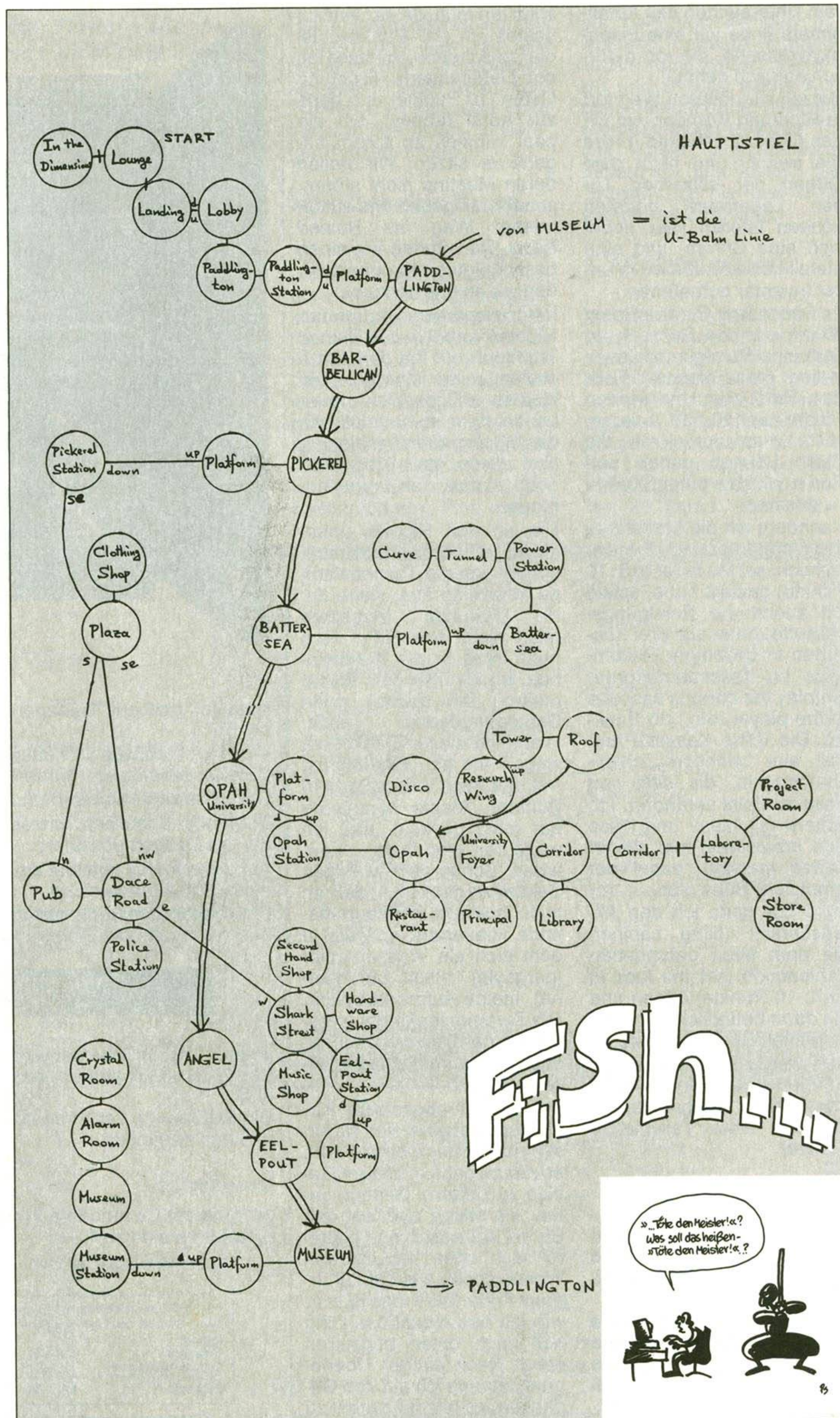


Abb. 5: ...und die restlichen Schauplätze von Fish!

he anziehe und die Brennzange (tongs), den Schmelztiegel (crucible) und den Hammer aus dem Schrank nehme. Nachdem ich die goldene Scheibe in den Schmelztiegel gelegt habe, halte ich ihn mit der Zange über das Feuer (10 Punkte) und warte, bis das Gold geschmolzen ist. Daraufhin gieße ich es in die Gußform (pour the gold into the mould; 10 Punkte).

Nun geht es zum "Cool Glade" zurück, ich darf allerdings aus obengenannten Gründen nicht in den Wet Forest, den Gloomy Forest oder auf die Lichtung.

Im "Cool Glade" warte ich solange, bis die Gußform abgekühlt ist (10 Punkte), zerschlage mit dem Hammer die Gußform (10 Punkte) und nehme mir den Ring (10 Punkte), woraufhin ich wieder in die Burg transportiert werde und Sir Playfair Panchax mich beglückwünscht. Die drei Teile der einzelnen Miniabenteuer bilden das "focus wheel".

Mein Chef teilt mir nun mit, daß es nach Hydropolis geht, wo die Seven Deadly Fins ein metereologisches Ungleichgewicht hergestellt haben, indem sie Wasser verdunsten lassen. Das Projekt der Fischwissenschaftler ist von ihnen sabotiert worden. Ich schlüpfe nun in die Rolle des Projektleiters Dr. Roach und muß das metereologische Gleichgewicht wieder herstellen.

Hauptspiel

Folgender Lösungsweg ist nur einer von mehreren. Hinein ins "large warp"! In meinem Wohnzimmer finde ich auf dem Regal ein "fishofax", das eine Mischung aus Tagebuch und Brieftasche ist. Nachdem ich es gelesen habe, stelle ich fest, daß ich um 10 Uhr mit dem "principal" verabredet bin.

Hier finde ich auch mein Computer-Passwort, das ich verschlüsselt habe. Der Eintrag lautet EM. Im "fishofax" liegt meine Kreditkarte, die "Fisa Card" und eine abgegriffene Karte (tatty card). Unter dem Bett ("fishton") befindet sich der "travel pass", mit dem ich soviel U-Bahn fahren kann, wie es mir beliebt. Nachdem ich alles an mich genommen habe, schalte ich das Licht aus (turn the switch) und lege die Hand auf den Abdruck neben der Tür, damit sich diese öffnet (press the hand print; 3 Punkte). Nun kann ich das Gebäude verlassen (13 Punkte), ich darf aber auf keinen Fall meine Tür schließen!

Durch Eingabe von "time" kann ich jederzeit die Uhrzeit abfragen. Das Hauptspiel beginnt um 9 Uhr und muß bis 16 Uhr gelöst werden; jeder Zug entspricht einer Minute.

Ich gehe nun in die Paddlington U-Bahn-Station, auf deren Bahnsteig ich auf einen Zug warte. Ich steige, sobald ein Zug eingelaufen ist, in diesen ein (get on the train), und in PICKEREL verlasse ich ihn wieder (get off). Auf direktem Weg geht's in die Kneipe, die um diese Zeit glücklicherweise schon geöffnet hat. Hier finde ich einen Betrunkenen vor, Doktor Salmon, der seinen Kummer über seine Entlassung im Alkohol ertränkt. Mit der Fisa Card kaufe ich ihm einen "snifter", eine Art Inhaliermaske, die er gierig benutzt. Als Gegenleistung bitte ich ihn aber um seine Ausweiskarte (ask Salmon for the identity card), die er mir auch gibt (18 Punkte).

Damit mich Steve hinter der Bar als guten Kunden akzeptiert, kaufe ich jetzt zwei weitere "snifters". Daraufhin bietet er mir an, den "cylinder" zu kaufen, was ich sofort mit der Fisa Card tue (8 Punkte). Leider wird der "cylinder" von einem der Fins gestohlen. Sir Playfair erscheint und sagt, daß ich ihn wiederbekommen kann, wenn ich in einen neuen "warp" in meiner Wohnung gehe.

Nun ist es langsam Zeit, den Principal aufzusuchen. Ich fahre also mit der U-Bahn von PICKEREL nach OPAH UNIVERSITY und gehe auf direktem Wege in das Büro des Principals. Hier erfahre ich, daß ein junger Kollege des Teams das Projekt sabotiert hat. Ihn gilt es zu finden (3 Punkte).

Nachdem ich in die Bücherei (library) gegangen bin, blättere ich in dem Buch, das sich auf dem Lesepult befindet. Einige Seiten sind bereits herausgerissen worden, deshalb zögere ich nicht und reiße die Seite 307 heraus, auf der sich ein goldener Ring befindet (8 Punkte). Ins Labor gelange ich, indem ich die "tatty card" in den Schlitz stecke (8 Punkte). Im Lagerraum finde ich einen "protocopier", in den ich die herausgerissene Seite stecken kann. Nach einem lauten Knall erscheint das "focus wheel" (13 Punkte). Ich studiere zudem noch die Wandkarte (wallchart), die eine Liste der zu beschaffenden Gegenstände enthält: "filter", "photon bridge", "focus wheel", "tuned crystal" und "a suitable case".

Bevor man den Raum verläßt, sollte man den "protocopier" ausschalten, das spart nicht nur Strom, sondern auch eine Menge Unannehmlichkeiten lassen sich dadurch umgehen.

Das "focus wheel" lege ich im Project Room ab, und im Labor setze ich mich an den Computer (sit at the terminal). Hier sollte man nacheinander folgende Angaben eingeben: login – Roach – Me – commands – who (dies zeigt mir, wer Zugang zum Computer hat) – read – project – note – store (ich erhalte den Hinweis, daß der "stream regulator" gestohlen wurde. Er muß wieder gebaut werden und dann in das "device" im Project Room eingebaut werden. Man benötigt die Teile, die auf der Wandkarte standen!) – equipment (dies gibt die Formel für den Zusammenbau des "stream regulator" an) – quit. Nun werden durch Eingabe von "games" die Spiele angeschaut, die sich im Computer befinden.

Bei "The Prawn" und "Gilled of Thieves" hat sich Magnetic Scrolls selbst ein wenig auf den Arm genommen. Man erfährt hier aber, wer den Computer manipuliert hat (in meiner Version war es Simon Tench). Ihn gilt es zu überführen. Wenn man unter "games" "Fish" anwählt, löst es einen kompletten Restart des gesamten Spiels aus!!! "Shutdown" läßt sich jetzt leider noch nicht spielen. Durch "quit" und "logout" wird der Computer verlassen (8 Punkte).

Mit der "tatty card" verlasse ich mein Labor und gehe ins Restaurant. Wenn ich versuche, eine Mahlzeit mit meiner Fisa Card zu kaufen, wird mir lediglich ein Beutel Plankton angeboten, den ich aber dennoch kaufe. Nun geht's mit der U-Bahn zur Station MUSEUM. Im Alarm Room öffne ich den Planktonbeutel und kann die Lichtstrahlen der Alarmanlage erkennen (8 Punkte). Im Crystal Room bringe ich den "crystal" in meinen Besitz (11 Punkte). Mit der U-Bahn geht's nach PADDLINGTON in mein Apartment (Lounge). Hier muß ich mit Bestürzen feststellen, daß ich beraubt wurde und daß mein Bett ("fishton") verschwunden ist. Dieser Gemeinheit widme ich mich allerdings etwas später und begebe mich zunächst erst in den "dark warp", um den "cylinder zu bekommen.

Um den richtigen Weg aus dem Labyrith zu finden, muß man die Anzahl der Ausgänge zählen. Bei einer geraden Anzahl von Ausgängen schwimmt man nach oben. Falls dies noch nicht möglich ist, sollte man den Raum verlassen und, sobald die Möglichkeit besteht, den nächsten Weg nach oben antreten. Bei einer ungeraden Anzahl von Ausgängen schwimmt man nacheinander in die Ausgänge an den

Ecken (also nw, ne, se, sw). Ist ein solcher Ausgang nicht vorhanden, nimmt man irgendeinen Weg, nur nicht "up". Nach einiger Zeit findet sich der "cylinder", den man an sich nimmt (4 Punkte). Durch "up" gelangt man in die Lounge zurück.

Ich fahre mit der U-Bahn nach PICKEREL und kaufe im Clothing Shop mit der Fisa Card den Schlips und die Sonnenbrille, die ich sogleich aufsetze. Im Music Shop erstehe ich Ohropax (ear plugs) und stecke es in die Ohren (wear the ear plugs). Aus dem Hardware-Shop kaufe ich zunächst nur die Plastiktüte (bag) und begebe mich auf direktem Weg in die Kneipe. Hier treffe ich Simon Tench (eventuell muß ich einen Moment warten), den ich bitte, mit in die Disco zu kommen (ask Simon to come to the disco). Er stimmt freudig zu und teilt mir den Zeitpunkt mit, zu der er dort sein wird.

Mit der U-Bahn fahre ich von PICKEREL nach OPAH UNIVERSITY. Wenn es die Zeit noch erlaubt, gehe ich mit der "new card" (die Karte, die mir Dr. Salmon in der Kneipe gegeben hat) in den Research Wing (17 Punkte). Dort lege ich den Kristall in den "crystal tuna", schließe den "tuna" und schalte ihn ein (turn on the tuna). Wenn ich den Kristall herausnehme, habe ich ein "tuned crystal" (3 Punkte). Im Tower lege ich dann den "cylinder" in die Plastiktüte, öffne den "cylinder" und schwebe so durch die Tür in der Decke auf das Dach (8 Punkte). Hier lasse ich die Tüte los, die davonfliegt, und nehme die "photon bridge" an mich. Durch das Geländer gelange ich nach unten (go through the railings) (11 Punkte). Falls noch Zeit bis zum Discobesuch ist, lege ich den "tuned crystal" und die "photon bridge" im Project Room ab, sonst tue ich dies erst nach dem Discobesuch.

Zur verabredeten Zeit wartet man vor der Disco auf Simon Tench. Sobald er auftaucht, gebe ich ihm den Schlips, da ich Ohropax und die Sonnenbrille trage, können wir in die Disco. Tench läuft jedoch gleich wieder hinaus und windet sich am Boden. Er gibt zu, daß er das Projekt manipuliert hat, kann sich aber nicht mehr genau erinnern. Er läuft davon, um zu duschen (8 Punkte).

Nun geht es mit der U-Bahn von OPAH UNIVERSITY nach EELPOUT. Im Hardware-Shop kaufe ich den "hyperdriver" und den normalen Schraubenzieher. Im Secondhandshop finde ich glücklicherweise mein gestohlenes Bett ("fishton") wieder. Da ich sehr daran gehangen habe, kaufe ich es sofort (15 Punkte).

Mittels der U-Bahn fahre ich von EELPOUT nach PADDLINGTON und gehe in mein Appartment. Das "fishton" ist geliefert worden, fälschlicherweise hat man den "radio case" auch geliefert und vor der Tür abgestellt. Nun habe ich einen Behälter für meinen "stream regulator".

Nun geht's von PADDLINGTON nach BATTERSEA. Nach der unfreiwilligen Führung durch das Kraftwerk stehe ich vor einer verschlossenen Tür, an der sich ein Schalter und eine Anzeige befindet. Da ich das Licht in meinem Appartment und den "protocopier" ausgeschaltet habe, zeigt die Anzeige 61. Durch Bewegen des Schalters (turn the switch off) öffnet sich die Tür zum Kraftwerk, (16 Punkte). Am Ende des Tunnels (Curve) finde ich den Filter, den ich mit dem Schraubenzieher löse (unscrew the filter with the screwdriver; 8 Punkte).

Ich fahre mit der U-Bahn von BATTERSEA nach OPAH UNIVERSITY und gehe ins Labor. Im Project Room versuche ich mit dem "hyperdriver" den "stream accelerator" auszubauen (unscrew the accelerator with the hyperdriver). Plötzlich klopft Simon Tench an die Tür und warnt mich: Ich muß erst das Spiel "Shutdown" im Computer lösen, bevor der "accelerator" ausgebaut werden kann. Er gibt mir auch sein Passwort: "spindle". Ich gebe also folgendes in den Computer ein: login – Tench – spindle – games – shutdown.

Jetzt sehe ich fünf Buchstaben nebeneinander. Buchstabe 1 ist "cell" 1, Buchstabe 2 ist "cell" 2 usw. Durch Verändern der "cells" muß ich es schaffen, daß das Wort WATER erscheint, also cell 1 = W, cell 2 = A, cell 3 = T, cell 4 = E und cell 5 = R. Folgendes muß beachtet werden: wenn man cell 5 verändert, bewegen sich automatisch cell 1 und cell 4 je vier Buchstaben weiter. Wenn man cell 4 verändert, bewegen sich automatisch cell 5 und cell 3 je drei Buchstaben weiter. Verändert man cell 3, bewegen sich automatisch cell 2 und cell 4 je zwei Buchstaben weiter. Wenn man cell 2 verändert, bewegen sich cell 1 und cell 3 je einen Buchstaben weiter. Verändert man cell 1, passiert nichts weiter. Das Startwort ist jedesmal ein anderes. Ich möchte das Spielprinzip an einem Beispiel erläutern:

Ausgangswort: WQTPB
Man beginnt immer damit, cell 5 zu verändern. Der letzte Buchstabe (cell 5) soll ein R werden. Wir stellen cell 5 also auf drei Buchstaben vor R (cell 5 wird dann später beim Verändern von cell 4 automatisch auf R gestellt). Cell 5 soll also auf den Buchstaben O gestellt werden. Ich zähle jetzt, wieviele Buchstaben es von B nach O sind und erhalte die Zahl 13. Diese Zahl gebe ich unter "value" ein. Also erster Schritt in diesem Beispiel: cell: 5, value: 13. Ich erhalte das Wort AQTTO (Cell 4 und cell 1 sind automatisch um vier Buchstaben vorgerückt). Nun wird cell 4 bis auf zwei Buchstaben vor den Zielbuchstaben E gebracht, also cell: 4, value: 9. Nun erhalte ich das Wort AQWCR (Cell 5 ist bereits richtig!) Ich bringe jetzt cell 3 auf einen Buchstaben vor den Zielbuchstaben T, also cell: 3, value: 22. Jetzt ist das Wort ASSER vermerkt. Nun verstelle ich cell 2 direkt auf den Zielbuchstaben, also cell: 2, value: 8 und erhalte das Wort BATER. Jetzt fehlt nur noch cell 1, also cell: 1, value: 21, und ich erhalte WATER.

Mir wird gratuliert, und ich verlasse den Computer durch die Eingaben von "quit" und "logout" (28 Punkte). Jetzt gehe ich in den Project Room und kann mit dem "hyper driver" den "stream accelerator" ausbauen (unscrew the accelerator with the hyperdriver). Nachdem ich den "stream accelerator" herausgenommen habe (8 Punkte), muß ich nur noch den "regulator" nach der Bauanweisung zusammensetzen:

– Ich verbinde den Filter mit dem "focus wheel" (tie the filter to the focus wheel) und erhalte einen "focus filter".

– Ich verbinde die "photon bridge" mit dem "tuned crystal" (fix the bridge to the crystal) und erhalte so eine "crystal bridge" (8 Punkte).

– Jetzt verbinde ich "focus filter" und "crystal bridge" und bekomme einen "crystal filter".

– Nun kommt der "crystal filter" in den "radio case" und der "stream regulator" ist mein Eigentum (8 Punkte).

Jetzt wird noch der "regulator" in das Gerät gelegt und mit der "lok screw" festgezogen (put the regulator into the device and fix the regulator with the lok screw) (8 Punkte).

Damit ist Hydropolis gerettet, und ich werde zur Belohnung drei Wochen Urlaub in einem Goldfischglas meiner Wahl verbringen, diesmal ohne gestört zu werden.

(Wolfgang Fröde/
Michael Anton/
Detlef Burkhardt/
Stephan Riddering/hs/br)

Fantastic Shop

Deutschlands ältestes Fachgeschäft für Abenteuerspiele

König Arthur Pendragon

Heroisches Rollenspiel zur Zeit der Tafelrunde



Gewinnen Sie unsterblichen Ruhm bei den Turnieren auf Camelot; gehen Sie auf die Suche nach dem heiligen Gral; bekämpfen Sie das Questentier oder geben Sie sich der Minne hin, falls Ihnen die plündernden Sachsenhorden Zeit dazu lassen.

Ein überaus realistisches Rollenspiel, das das Leben im beginnenden Mittelalter authentisch porträtiert und zugleich das zauberhafte Flair einer mythischen Sagenwelt vermittelt.

216 Seiten. reich illustriert

H.G.Wells-Award als bestes Rollenspiel des Jahres

ISBN 3-89064-200-4 **DM 45,--**

TRAVELLER

Das bekannteste und umfangreichste SF-Rollenspiel der Welt in deutscher Ausgabe.

Mit seinen detailreichen und sehr anschaulichen Regeln läßt ***TRAVELLER*** die Welt des 5. Jahrtausends vor den Augen der Spieler erstehen. Vielfältige Möglichkeiten der Charakterentwicklung als Scout, Raumgardist, Händler etc. mit realistischen Karrieren im größten und komplexesten Universum, das je ein Rollenspiel bot. A4-Pb, 160 S. **DM 36,--**

Söldner, Scouts und Handelsprinzen (Regelbuch II) A4-Pb, 186 S. **DM 39,80**

Abenteuer zu Traveller ab **DM 16,80**

Warhammer versus Rifleman in:



Seit 3 Jahren in den USA der Spitzenreiter unter den phantastischen Brettspielen - endlich als deutsche Ausgabe!

Die Schlachtfelder einer düsteren Zukunft werden beherrscht von gewaltigen humanoiden Kampfmaschinen, den gefürchteten **Battlemechs.** Zwei oder mehr Spieler konstruieren eigene Gefechtsroboter und steuern sie in ein Duell, in dem Wendigkeit, Schnelligkeit und Feuerkraft der Kampfmaschinen sowie das taktische Geschick des Spielers ständig gefordert sind.

Boxinhalt: 2 große Spielpläne, 48 'Mechs', Würfel, ausf. Regelwerk mit "geschichtlichem Hintergrund", Konstruktionsanleitung für eigene Mechs usw.

"Das heißeste Spiel seit Erfindung der Würfel" M. Costello in **Analog.**

DM 49,80

Computerspiele

Titel	A	ST	C	IBM
Fantasy				
Bard's Tale I	84,-	84,-	54,-	84,-
Bard's Tale II	74,-			74,-
Bard's Tale III			54,-	
Gauntlet I				54,-
Gauntlet II	54,-	54,-	34,-	
Phantasie III			44,-	
Pirates			54,-	74,-
Pool of Radiance	74,-	74,-	74,-	74,-
Questron II	64,-		44,-	
Ulima III	74,-			
Ultima IV	74,-		54,-	
Ultima V			74,-	84,-
Wizard´s Crown		64,-		
Science Fiction				
Autoduel	74,-			
BattleTech				74,-
Ogre		74,-	64,-	74,-
Reach for the Stars	74,-		54,-	74,-
Roadwar 2000			54,-	
Sentinel Worlds				74,-
Starflight				74,-
Star Fleet I	74,-	74,-	54,-	74,-
Stellar Crusade		74,-		74,-
Wasteland			54	
Strategie & Taktik				
Am. Civil War I			54,-	
Am. Civil War II			54,-	
Battlechess	74,-			74,-
Battlecruiser			54,-	
Battlegroup			54,-	
Empire	74,-	74,-		74,-
Fire Brigade				99,-
Kampfgruppe	54,-		54,-	54,-
Lords of Conquest		54,-		54,-
Panzer Grenadier			54,-	
Panzer Strike			54,-	
Power At Sea			44,-	
Rebel Charge				64,-
Red Storm Rising			54,-	
U.S.A.A.F.			54,-	
Wargame Cons. Set		44,-	44,-	

A = Amiga; ST = Atari ST; C = C-64/128; IBM = MS-DOS

Ständig bieten unser Versandlager u. Ladenlokal eine Riesenauswahl an spannenden Brett- u. Rollenspielen wie z.B. **Star Wars, Mittelerde, D&D** oder **Das Schwarze Auge** (übrigens aus einer Spielrunde des Fantastic Shop entstanden). Daneben führen wir alle interessanten Computerspiele und Tausende von Zinnminiaturen. Besuchen Sie den Shop oder forden Sie unseren Gratiskatalog an.

FANTASTIC SHOP
Konkordiastr. 61
Tel: 0211/397667
4000 Düsseldorf 1

Bestellung:

Name — Vorname
Straße — PLZ-Ort

Anz	Spiel	DM

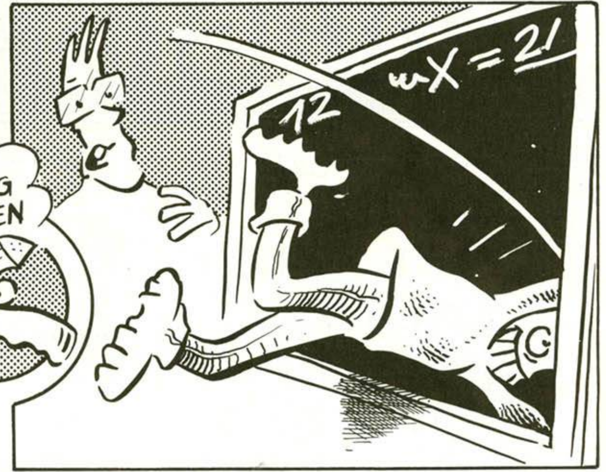
○ Bitte Gratiskatalog zusenden — Unterschrift

○ Scheck liegt bei (Warenwert + 4,-- DM für Bearbeitung u. Versand)

○ Zahlung per Nachnahme (Warenwert + 6,50 DM NN-Gebühren)

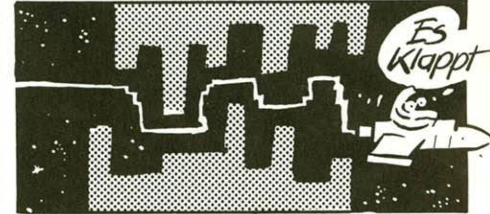
JONNY JOYSTICK







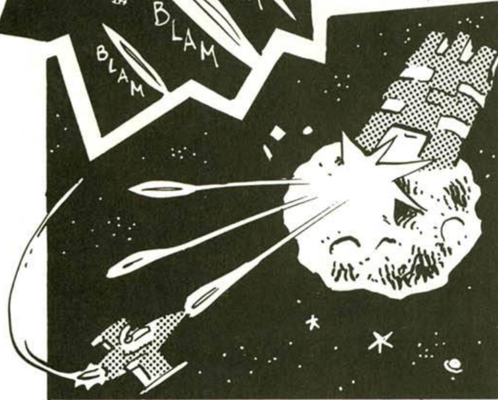




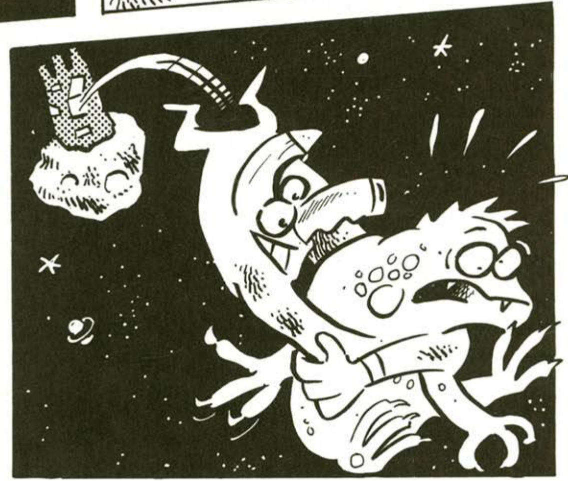
















Powerplay Hockey USA vs. USSR

Hersteller: Electronic Arts
System: C-64
Preis: ca. 60,– DM

Bildschirmfoto: C-64

Sportspektakel zwischen den Weltmächten

In ihre enorme Softwaresammlung fügt nun Electronic Arts eine weitere Hockeysimulation ein. Der unverkennbare Aufhänger dieses Spieles ist der sportliche Wettkampf zwischen der UdSSR und den USA.

Eine sich über den Bildschirm erstreckende Anzeigetafel informiert den Spieler über den gegenwärtigen Spielstand, die Spielzeit, die Drittel und die Penalties.

Per Knopfdruck kann nun der Play-Level, der sich in drei Schwierigkeitsgrade gliedert, bestimmt werden. Nach weiterem Betätigen der Feuertaste kann die Anzahl der Spieler (entweder 1:1 oder 5:5), die Anzahl der Joysticks und die Spieldauer gewählt werden.

Der Fight beginnt

Nun kann das Spiel endlich beginnen. Wie könnte es anders sein: Die Russen laufen in ihren roten Trikots und die Amis in ihren blauen Sportdressen ein. Die Spielhandhabung ist sehr einfach, da der Computer die meisten Dribblings übernimmt und deshalb eigentlich nur noch geschossen werden muß. Bei einem erzielten Tor brechen die Zuschauer in Jubel aus. Falls das Tor von den Russen erzielt wird, erklingt ein russisches Nationallied; dasselbe gilt auch für die Amerikaner, die natürlich den Russen in nichts nachstehen wollen.

Beim Rambling kann es schon einmal passieren, daß die Spieler in ihrer Anspannung und Kampfextase aufeinander einprügeln. Nun schreitet ein Schiedsrichter, dessen Pfeife ertönt, ein und stellt die betreffenden Spieler vom Platz. Er notiert sich alle Fouls, ahndet sie natürlich und vergibt zusätzlich Penalties. In jeder Spielpause erscheint eine Auswertung des vorangegangenen Drittels.

Hier kann jeder Spieler nach Schüssen und erzielten Toren analysiert und somit die Schwachstellen der einzelnen Mannschaften ergründet werden.

Die Grafik ist bei diesem Spiel eigentlich ganz gut gelungen. Das Spielfeld, die Tore und sogar die Banden sind dreidimensional dargestellt. Nur die Zuschauer lassen etwas zu wünschen übrig, da außer einigen verunstalteten Köpfen nichts zu erkennen ist. Das Scrolling ist relativ flüssig. Lediglich die Eröffnungsmusik fehlt, denn außer der Pfeife des Schiedsrichters, dem Jubel der Zuschauer und den kurz ertönenden Sounds ist nichts zu hören.

Fazit

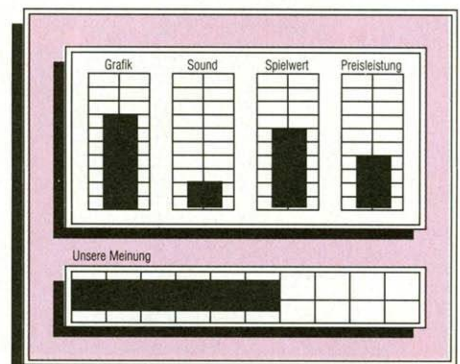
Alles in allem ist Powerplay Hockey USA vs. USSR ein gut gelungenes Hockey-Simulationsspiel, das besonders durch die Realisierung der meisten Hockeyregeln überzeugt. Sowohl die Grafik als auch die Spielhandhabung sind gut gestaltet. Nur der Sound und die Steuerung der Spieler sind verbesserungswürdig.

(Jürgen Seibel/Robert Marz/br)



Bildschirmfoto: C-64

Daß es beim Hockey auch manchmal ziemlich rüde zugehen kann, ist bekannt. Zum Glück greift der Schiedsrichter hart durch.





Bildschirmfoto: Amiga

Pioneer Plague

Hersteller: Mandarin Software
System: Amiga
Preis: 84,95 DM

Der Fluch der Technik

Die Überbevölkerung der Erde ist ein Problem, auf das man mit verschiedenen Mitteln reagieren kann. Geburtenkontrolle kann dem Übel dabei genauso abhelfen, wie die Erschließung neuer Lebensräume. Dank fortgeschrittener Technologie entschied man sich für letztere Möglichkeit. Pioneer Probe Mark IV, ein computergesteuertes Raumschiff, wurde geschaffen, um unbewohnte Planeten dem menschlichen Leben zu erschließen. Nichtbesiedelte Himmelskörper werden nämlich mit Hilfe dieses Raumschiffes in bewohnbare Welten umgewandelt. Diese Umwandlung ist jedoch nicht nur als Wandlung der Atmosphäre zu verstehen. Im Gegenteil, robotgesteuerte Einheiten bauen Städte und Vorstädte, Banken und Imbißketten, sogar an geschmackvolle Muster für die Gardinen war gedacht. Nachdem dies alles vollbracht war, sollte sich Pioneer Mark IV selbst reproduzieren und seine "Sämlinge" im Universum verteilen. Auf diese Weise sollten eine Unzahl von bewohnbaren Welten geschaffen werden, auf denen die Siedler sogleich einziehen konnten. Die Tücke des Objektes brachte es jedoch mit sich, daß gelegentlich eine Mutation unter den Replikaten von Pioneer Mark IV auftrat. Ein Vorgang, der uns aus der Replikation von DNA hinreichend bekannt ist. Während nun organische Mutationen meist nicht lebensfähig sind, bergen technische Mutanten wesentlich größere Gefahren in sich. Mark IV bildete da keine Ausnahme. Fehler in der Reproduktion der Computerprogramme bewirkten, daß das vollautomatische Raumschiff begann, klobige und häßliche Städte an den Küsten der Planeten zu bauen. Ankommende Bewohner mußten viel Zeit damit verbringen, die Städte wenigstens ein wenig wohnlich zu gestalten. Während man mit diesem relativ harmlosen Mutanten noch leben konnte, erwies sich die nächste Mutantengeneration schon als wesentlich ungemütlicher. Unglücklicherweise war bei dieser Variante ein Codestück verlorengegangen, das einen Planeten auf vorhandene Lebensformen untersuchte, bevor Mark IV seine Arbeit aufnahm. Da nun nicht mehr überprüft wird, ob ein Planet bereits bewohnt ist, kann dies unangenehme Konsequenzen für etwaige Bewohner haben. Im Gegenteil, vorhandene Lebensformen werden als Rohstoff für die "Umkrempelung" des Planeten benutzt! Alles in allem keine erfreulichen Nachrichten, da ein Schwarm von Mark IV entdeckt wurde, der sich mit eindeutigen Absichten der Erde nähert. Die Beteuerungen der verantwortlichen Entwickler können da auch nicht mehr viel ändern. Ausgerechnet Sie sollen nun die Erde retten, und man hat schon einiges aufgeboten, um Ihnen die Arbeit zu erleichtern.

Life Star intim

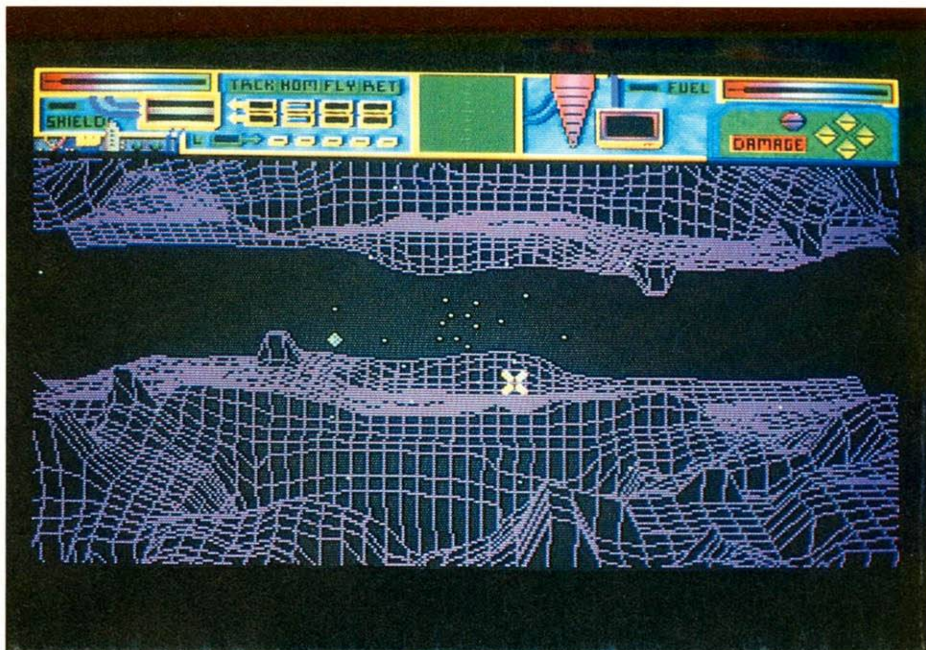
Life Star heißt das Raumschiff, mit dem Sie nun eine Sisyphusarbeit durchführen sollen. Fassen wir die Fakten noch einmal kurz zusammen. Mark IV erzeugt gefährliche Mutanten, die bewohnte Planeten derart umgestalten, daß zumindest für die Phase des Umbaus kein Lebensraum für Menschen vorhanden ist. Sobald dieses geschehen ist, werden zahlreiche Clone erzeugt, die benachbarten Lebensraum überfallen. Diese Entwicklung birgt natürlich eine gefährliche Eigendynamik in sich. Je mehr Modelle von Mark IV herumschwirren, desto größer natürlich auch die Zahl der Replikate. Diese Plage auszurotten, ist nun Ihre Aufgabe. Sollte Ihnen auch nur ein Fehler unterlaufen, wird es der Erde schlecht gehen.

Der Life Star, Ihr Raumschiff, birgt nun einige Features, die Ihnen eine große Hilfe bringen wird. Im Hangar dieses Schiffes erwartet Sie ein Airship, mit dem Sie Planeten näher untersuchen können. Mit diesem Air Ship können Sie auch zahlreiche Replikate im Moment des Abhebens vernichten. Zwei ebenfalls zur Verfügung stehende Drohnen können nach Ihren Wünschen programmiert werden, um Ihnen die Flanken zu decken, Erkundungen auszuführen oder Clone des Mark IV zu vernichten.



Bildschirmfoto: Amiga

Im Kontrollraum vergeht die Zeit wesentlich langsamer, so haben Sie die Möglichkeit, jeden Schritt in Ruhe vorzuplanen.



Bildschirmfoto: Amiga

Das Steuerpult im Life Star ermöglicht Ihnen den direkten Zugriff auf das Airship und die Drohnen. Dort sind auch vier Monitore zu finden, der erste bringt Sie in das Airship, der zweite zeigt eine Karte der näheren Umgebung. Der dritte Monitor ermöglicht die Programmierung der Drohnen, während der vierte so profanen Zwecken wie Abspeichern und Laden von Drohnenprogrammen dient. Des weiteren sollte die links oben angesiedelte Balkenanzeige immer im Auge behalten werden, solange hier irgendein Wert angezeigt wird, sind Sie fast unbesiegbar. Erst ab Nullwert kann es etwas heikel werden, da dann die Schutzhülle ihren Geist aufgegeben hat. Wichtig ist auch die Treibstoffanzeige. Sollte hier der Wert Null erscheinen, ist der Treibstoff für die Haupttriebwerke aufgebraucht und Sie können nur noch mit Hilfe der Svenson-Ironic-Impulse Motoren manövrieren.

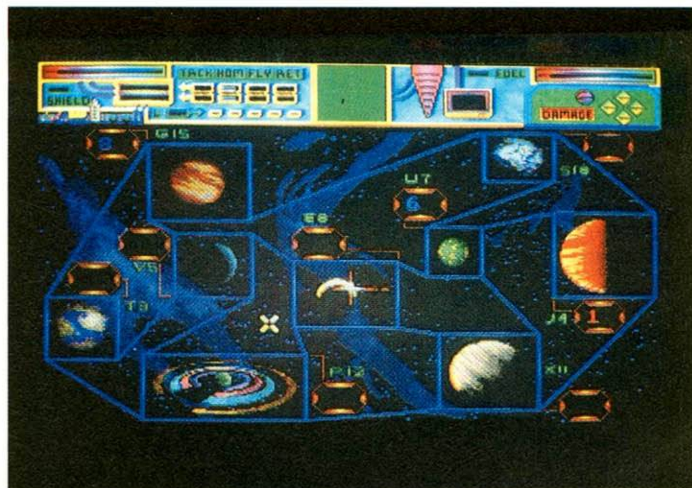
Leider verfügen diese Motoren nur über geringe Kräfte. Das mittlere grüne Instrument ist ein wichtiger Indikator für Ihre Aufgabe. Er stellt dar, wo Startluken für die Mark-IV-Schiffe zu finden sind, gerade in Start befindliche Pioneers werden in einer anderen Farbe dargestellt, um Prioritäten beim Abschuß dieser Brut setzen zu können. Zur Vernichtung der Mark IV stehen einige Waffen zur Verfügung. Mit Hilfe der Photonenrakete und des Flammenwerfers können Startluken und Sonden zerstört werden, allerdings nehmen die Pioneers einen Angriff nicht einfach hin.

Diese teuflischen Geräte sind mit KB (künstlicher Bosheit) ausgerüstet, und schicken jedem potentiellen Angreifer einen Schwarm Kampfroboter entgegen. Nach unbestätigten Gerüchten setzen sich diese Roboterflotten aus vier verschiedenen Modellen zusammen, die allesamt als tückisch bis gemeingefährlich einzustufen sind. Auch Kontrolltürme mit vorgelagertem Flakorchester sind keinesfalls als freundlich einzustufen. Noch ein Tip: Sollte zu einem Zeitpunkt der Schutzschild Ermüdungserscheinungen zeigen, können Sie mittels einer Drohne Energie von den Städten der Planeten abziehen und diese in Ihren eigenen Energievorrat einspeisen. Sollten Sie die Drohnen aus den Augen verlieren, stellt das keine Schwierigkeiten dar. Die Drohnen verfügen über eine Grundprogrammierung, die Sie immer wieder zum Schiff zurückführen. Ist ein Planet gesäubert, sollten Sie sich schnellstens dem nächsten zuwenden. Denn Zeit haben Sie nun wirklich nicht zu verlieren. Sollte einmal durch gravierende Beschädigungen das Navigationssystem ausfallen, müssen Sie die Strecke per Hand ermitteln. Ein Vorgang, den man besser erfahrenen Astro-Navigatoren überlassen sollte... Ansonsten ist es nämlich gut möglich, daß Sie sich hoffnungslos verfransen. Das kostet Zeit, und von der haben Sie sowieso viel zu wenig zur Verfügung.

Resümee

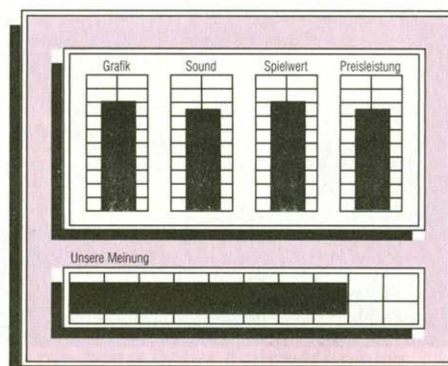
Eine komplexe und durchdachte Spielkonzeption hat Mandarin mit Pioneer Plague vorgelegt, dies steht außer Zweifel. Hier werden Features geboten, die geeignet sind, Maßstäbe zu setzen. Komplett im HAM-Modus mit 4096 Farben gestaltet, präsentiert sich Pioneer Plague als grafischer Augenschmaus. Der exzellente Sound und die digitalisierte Sprachausgabe sind dazu geeignet, dieses Programm weit über den Durchschnitt anzuheben. Durch die Maussteuerung bereitet auch die Steuerung der vielfältigen Funktionen keine Probleme, es ist äußerst erfreulich, daß hier auf “Tastaturorgien“ konsequent verzichtet wurde. Hat man erst einmal den Bogen raus, fesselt Pioneer Plague den Spieler derart an den Rechner, daß Suchtgefahr besteht. Allen Fans von komplexen Strategie- und Actionspielen wollen wir dieses Programm an Herz legen, Value for Money ist hier in jedem Fall gegeben. Es bleibt uns zu hoffen, daß in Zukunft noch mehr Spiele dieser Art erscheinen werden, die die Fähigkeiten des Amiga derart konsequent ausnutzen.

(mm)



Die Karte ermöglicht Ihnen eine hervorragende Orientierung, die Zahlen geben an, welchen Verseuchungsgrad ein Planet bereits erreicht hat. So können Sie in Sekundenschnelle den nächsten Einsatzort bestimmen.

Bildschirmfoto: Amiga





Bildschirmfoto: Amiga

Holiday Maker

Hersteller: Software 2000
System: Amiga
Testversion: Amiga
Preis: 89,– DM

Das Rätsel des Feriencamps...

Ferien machen ist beliebter als je zuvor. Und so kann man auch die Begeisterung verstehen, wenn die Abreise unmittelbar bevorsteht. Führt die Reise auch noch auf eine schöne Insel mit Sonnengarantie, sollte man eigentlich mit ungetrübten Urlaubsfreuden rechnen können. Doch vor die Urlaubsfreuden haben die Götter (und auch die Programmierer) das Packen der Reisetasche gesetzt. Touristen neigen heutzutage dazu, eine Unzahl von unnötigen Dingen mitzunehmen. Die Reisetasche, die Sie mit in diesen Urlaub nehmen können, hat allerdings nur ein begrenztes Fassungsvermögen. Während es noch relativ einfach ist, festzustellen, wieviel in die Tasche hineinpaßt, muß man schon ein wenig knobeln, um die richtige Zusammenstellung der mitgenommenen Gegenstände zu erzielen. Hat man diese Hürde gemeistert, können die vermuteten Freuden beginnen. Aber es sollte alles ganz anders kommen...
Schon bei der Ankunft auf der Insel stellen sich die ersten Probleme ein. Eigentlich sollte ja ein Jeep bereitstehen, um Sie und Ihre Freunde vom Hafen bis ins Camp zu bringen. Nachdem Sie aber längere Zeit gewartet haben, stellt der Bus auch eine probate Alternative dar. Im Camp angekommen, entpuppt sich die Behausung als vielversprechend...

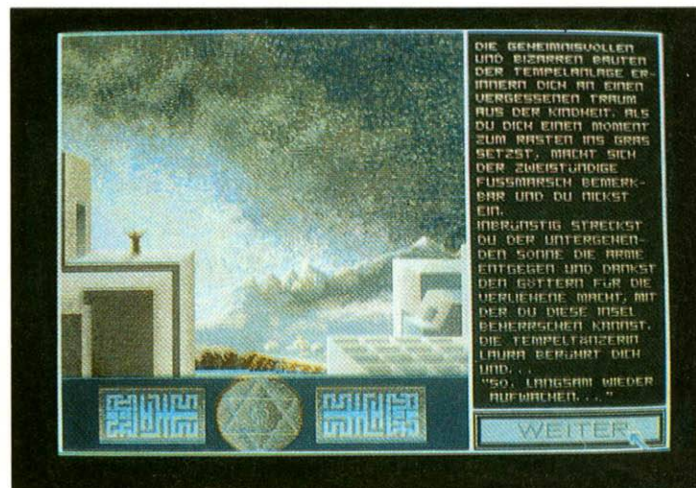
Eine Leiche zum Dessert

Die Koffer sind noch nicht vollständig ausgepackt, als Sie und Ihre Freunde die Unternehmungslust packt. Ein kurzer Abstecher in ein Café auf dem Weg an den Strand birgt neben dem ausgezeichneten Kaffee noch eine Leiche! Eine junge Frau mit geöffneten Pulsadern ist sicherlich nicht dazu geeignet, die Laune übermäßig zu heben. Nachdem auch an diesem Tag von dem fünften im Bunde keine Spur zu entdecken ist, verdichten sich einige kleinere mysteriöse Erlebnisse des Vorabends zu einem konkreten Verdacht. Auf dieser Insel ist etwas faul. Genauere Recherchen führen zu weiteren Hinweisen, die in irgendeiner Form mit einer Chemiefirma zusammenhängen, die äußerst gefährliche Forschungen im Zusammenhang mit Psychopharmaka durchführt. Weiterhin läßt sich feststellen, daß in jüngerer Zeit auffallend viele Personen verschwunden sind oder ermordet wurden. Mit dem gemütlichen Urlaub ist es natürlich jetzt vorbei, es gilt, dieses Rätsel zu lösen, bevor man selbst auf unergründliche Art verschwindet... Die Ermittlungen, die Sie und Ihre Freunde jetzt aufnehmen, werden Sie quer über die ganze Insel führen. Irgendwo in den Bergen befindet sich ein Lager des Chemiewerkes, in dem es nicht geheuer zugehen soll. Als auch noch der engagierte Surflehrer verschwindet und Sie zufällig in Erfahrung bringen, daß der Mord an der jungen Frau vertuscht wird, bestehen keine Zweifel mehr. Die Insel fordert ihren Blutzoll...

Resümee

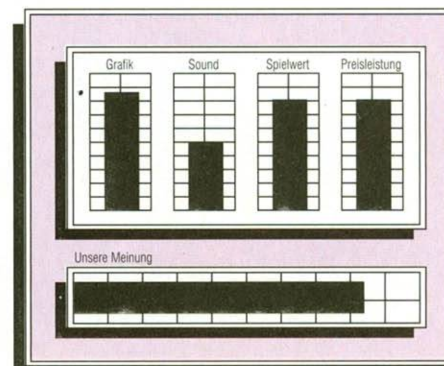
Es gibt Adventures und Adventures. Aber es gibt nur wenige Adventures, die so viel Pep, Charme und Spannung in sich vereinen. Sieht man einmal von der etwas umständlichen Reisevorbereitung ab, kann über diesem Spiel leicht die Zeit vergessen werden. Komplett mausgesteuert, kommt Holiday Maker größtenteils ohne Tastatureingaben aus. Dem Spieler steht ein übersichtliches und präzises Menü zur Verfügung, mit dem man sich sofort und ohne Studium des Handbuches gerne anfreundet. Hervorragende Grafiken sorgen für einen Augenschmaus, der die Fähigkeiten des Amiga gut ausnutzt. Allen Adventure-Fans sei Holiday Maker wärmstens ans Herz gelegt.

(mm)



Bildschirmfoto: Amiga

Einen Urlaub der besonderen Art können Sie mit Holiday Maker erleben. Dies ist jedoch mit erheblichen Gefahren verbunden. Schaffen Sie es, das Rätsel der Insel zu lösen?



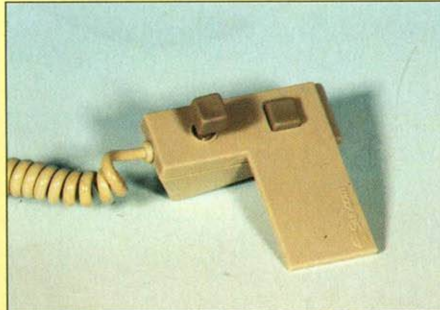


Joysticks im Härtetest bei JOYSTICK

Wer gerne spielt, kann kaum auf einen Joystick verzichten. Zwar bieten viele Spiele der unterschiedlichsten Genres die Möglichkeit, unter Zuhilfenahme der Tastatur zum Beispiel den gewünschten Richtungswechsel vorzunehmen, trotzdem ist auf einen Joystick in aller Regel nicht zu verzichten. Diese Erkenntnisse führten dazu, daß Hersteller darüber zu grübeln begannen, auf welche Weise man die Joysticks sowohl vom Design als auch von der Funktionalität so gestalten könnte, daß sie den verschiedensten Erfordernissen des Spielalltags gerecht würden. Unterschiedliche Spielgenres stellen genauso unterschiedliche Ansprüche an die Controller-Hardware. In diesem Zusammenhang drängen sich natürlich Fragen auf, die über die schlichte Preisfrage weit hinausgehen. Gibt es den Universal-Joystick? Welche Unterschiede gibt es zwischen den vielen im Handel erhältlichen Modellen? Wie sinnvoll ist beispielsweise ein Trackball? Hat die Bauart der verwendeten Kontakte so großen Einfluß auf die Lebensdauer? Uns hat diese Frage, mit der wir uns ja täglich auseinandersetzen müssen, genauso sehr interessiert. Da eine theoretische Betrachtung sicher sehr informativ ist, jedoch nur einen Teilaspekt der zum Teil bitteren Wahrheiten über Joysticks darstellt, konnte nur ein breitgefächerter Test Aufschluß über diese Fragen bringen. Die JOYSTICK-Redaktion wurde zu diesem Zweck zu einem Testlabor umgestaltet, indem wir eine Reihe von Joysticks verschiedenen Praxistests unterzogen. Unser Anliegen war es, die in der Praxis vorkommenden Belastungen möglichst realistisch in eine Versuchsreihe umzusetzen. Uns interessierte dabei nicht so sehr, ob alle Joysticks auch unter Weltraum- und Tiefseebedingungen ihre Funktion klaglos erfüllen, sondern vielmehr die Belastungen des täglichen Gebrauchs, die Eigenschaften der verwendeten Materialien genauso wie die Haltbarkeit oder die Störungsanfälligkeit durch diverse häusliche Katastrophen.



Diesen Test haben wir unseren Kandidaten erspart.



Kandidat: Icon Troller

Rütteltest:	(–)
Flüssigkeitstest:	(±)
Feuerknopftest:	(±)
Achsentest:	(–)
Torsionstest:	(–)
Handlingtest:	(–)
Gesamturteil:	(–)



Kandidat: Gunshot

Rütteltest:	(±)
Flüssigkeitstest:	(±)
Feuerknopftest:	(±)
Achsentest:	(±)
Torsionstest:	(–)
Handlingtest:	(±)
Gesamturteil:	(±)



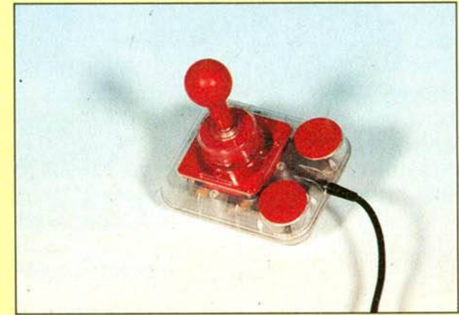
Kandidat: The Cruiser +

Rütteltest:	(±)
Flüssigkeitstest:	(±)
Feuerknopftest:	(+)
Achsentest:	(+)
Torsionstest:	(+)
Handlingtest:	(±)
Gesamturteil:	(+)



Kandidat: Starfighter

Rütteltest:	(±)
Flüssigkeitstest:	(+)
Feuerknopftest:	(±)
Achsentest:	(±)
Torsionstest:	(+)
Handlingtest:	(–)
Gesamturteil:	(±)



Kandidat: Competition Pro Extra

Rütteltest:	(+)
Flüssigkeitstest:	(–)
Feuerknopftest:	(±)
Achsentest:	(+)
Torsionstest:	(+)
Handlingtest:	(+)
Gesamturteil:	(+)



Auch von diesem Test haben wir Abstand genommen.



Kandidat: Quickjoy 1

Rütteltest:	(+)
Flüssigkeitstest:	(±)
Feuerknopftest:	(±)
Achsentest:	(–)
Torsionstest:	(+)
Handlingtest:	(±)
Gesamturteil:	(±)



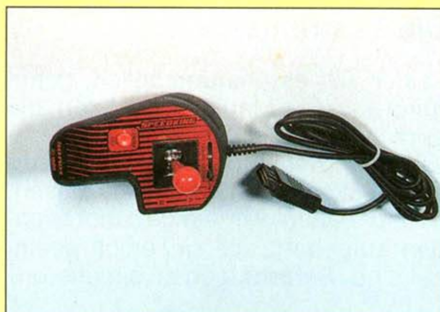
Kandidat: Multifunktion DeLuxe

Rütteltest:	(±)
Flüssigkeitstest:	(–)
Feuerknopftest:	(+)
Achsentest:	(±)
Torsionstest:	(+)
Handlingtest:	(+)
Gesamturteil:	(+)



Kandidat: Navigator von Konix

Rütteltest:	(±)
Flüssigkeitstest:	(±)
Feuerknopftest:	(+)
Achsentest:	(+)
Torsionstest:	(+)
Handlingtest:	(±)
Gesamturteil:	(±)



Kandidat: Speed King Konix

Rütteltest:	(−)
Flüssigkeitstest:	(−)
Feuerknopftest:	(+)
Achsentest:	(+)
Torsionstest:	(+)
Handlingtest:	(−)
Gesamturteil:	(−)



Kandidat: Quickshot II DeLuxe

Rütteltest:	(±)
Flüssigkeitstest:	(±)
Feuerknopftest:	(+)
Achsentest:	(±)
Torsionstest:	(±)
Handlingtest:	(+)
Gesamturteil:	(±)



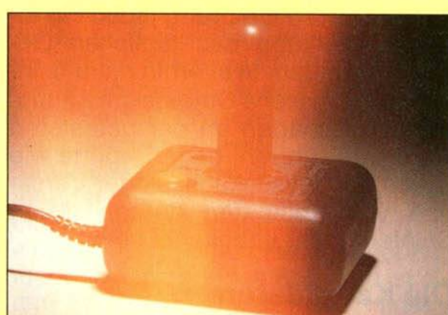
Kandidat: Atari Joystick

Rütteltest:	(±)
Flüssigkeitstest:	(+)
Feuerknopftest:	(±)
Achsentest:	(±)
Torsionstest:	(±)
Handlingtest:	(−)
Gesamturteil:	(±)



Kandidat: Tac-2

Rütteltest:	(±)
Flüssigkeitstest:	(+)
Feuerknopftest:	(±)
Achsentest:	(+)
Torsionstest:	(+)
Handlingtest:	(±)
Gesamturteil:	(±)



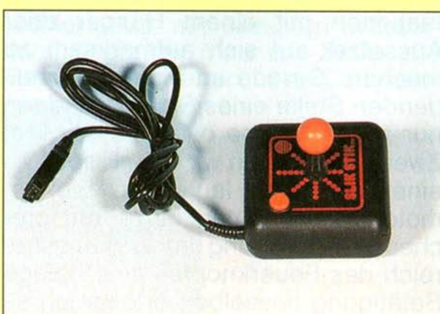
Auch dieser Test erschien uns wenig sinnvoll.

Unser Dank gilt den Firmen Microprose und Rushware, die uns freundlicherweise Muster für unsere Versuche zur Verfügung gestellt haben.



Kandidat: Tac-30

Rütteltest:	(−)
Flüssigkeitstest:	(−)
Feuerknopftest:	(±)
Achsentest:	(±)
Torsionstest:	(±)
Handlingtest:	(±)
Gesamturteil:	(−)



Kandidat: Slik Stik

Rütteltest:	(±)
Flüssigkeitstest:	(+)
Feuerknopftest:	(±)
Achsentest:	(−)
Torsionstest:	(+)
Handlingtest:	(±)
Gesamturteil:	(±)



Kandidat: Tac-50

Rütteltest:	(−)
Flüssigkeitstest:	(±)
Feuerknopftest:	(+)
Achsentest:	(±)
Torsionstest:	(−)
Handlingtest:	(±)
Gesamturteil:	(±)

Was sind objektive Testbedingungen?

Dies ist in der Tat eine Frage, die uns auch einiges Kopfzerbrechen bereitet hat. Eine genaue Analyse der Lebensumstände eines Joysticks brachte uns da schon einen Schritt weiter. Joysticks unterscheiden sich allerdings nicht nur im Design voneinander. Joysticks mit Dauerfeuer zum Beispiel unterscheiden sich in ihrer Wirkung deutlich von ähnlichen Modellen ohne diese Einrichtung. Diesem Umstand kommt bei der Betrachtung von Shoot'em Ups beispielsweise erhebliche Bedeutung zu. Trotz dieser Schwierigkeiten haben wir jedoch eine Testserie durchgeführt, deren einzelne Disziplinen zwar bisweilen belustigend wirken können, ihren Ursprung jedoch in einer Auswirkung des täglichen Gebrauchs finden. Weiterhin hat uns interessiert, welche Defekte am häufigsten zu Schäden an der getesteten Hardware führten, denn Begriffe wie Bruch der Joystickachse oder Versagen von Kontakten dürften vielen Spielern nicht unbekannt sein.

Die Kandidaten

Natürlich ist es weitgehend unmöglich, sämtliche irgendwo im Handel erhältlichen Joysticks einem Test unterziehen. Deshalb haben wir einen repräsentativen Querschnitt der einigermaßen bekannten und verbreiteten Joysticks zusammengestellt. Im folgenden nun eine Kurzvorstellung der Kandidaten unter Einbeziehung der jeweiligen speziellen Eigenarten.

Die Kandidaten

1. Der IconTroller von Suncom
2. Der Gunshot von Produkt 2000
3. The Cruiser + mit verstellbarem Hebelweg und Autofeuer
4. Der Starfighter von Suncom
5. Der Competition Pro Extra von Dynamics
6. Der Quickjoy I mit abschaltbarem Dauerfeuer
7. Der Multi Funktion Joystick DeLuxe mit Dauerfeuer und integrierten Paddles
8. Der Navigator mit Pistolengriff von Konix
9. Der Speed King Konix
10. Der Quickshot II DeLuxe
11. Der Atari Joystick
12. Tec-2 von Suncom
13. Tec-30 von Suncom
14. Slik Stik
15. Tec-50

Die Testreihen

Leider war es uns unmöglich, genügend Joystick-Maniacs zu finden, die bereit waren, ein Jahr lang unter realistischen Bedingungen einen Dauerhärtetest durchzuführen. Aus diesem Grund haben wir einige Anordnungen aufgebaut, die sicherlich geeignet sind, Belastungen zu simulieren.

Versuch 1
Ein Joystick wird mit seiner Grundfläche an einem Schwingschleifer montiert. Das obere Ende der Achse findet sodann Aufnahme in einer Halbkugel. Startet man den Schwingschleifer, entsteht der gleiche Effekt wie bei zahlreichen Sportspielen, um nur ein Beispiel zu nennen. Wir simulierten damit die rüttelnden Bewegungen des Spielers, um entsprechende sportliche Leistungen zu vollbringen. Jeder untersuchte Joystick wurde genau 30 Minuten diesem Test ausgesetzt, was einer tatsächlichen Spieldauer von zirka fünf Stunden entspricht.

Versuch 2
Das Überschütten von Joysticks mit diversen Flüssigkeiten gehört zu den Unfällen, die in den meisten Haushalten irgendwann einmal auftreten. Uns interessierten besonders die Auswirkungen von Cola, Bier, Whisky und Kaffee; Getränke, die häufig in der Nähe von Computern anzutreffen sind.

Versuch 3
Feuerknöpfe von Joysticks pflegen meistens in völlig ungeeigneten Situationen mit einem Hänger oder Aussetzer auf sich aufmerksam zu machen. Gerade an einer entscheidenden Stelle eines Spieles ist dann nur zu oft "Game over". Zu diesem Zweck montierten wir eine Ellipse an einem langsam laufenden Elektromotor, und konnten durch entsprechende Anordnung im Wirkungsbereich des Feuerknopfes eine heftige Betätigung desselben erfolgreich simulieren.

Versuch 4
Viele Spieler neigen dazu, sich in Streßsituationen zu verkrampfen. Dies bleibt auch für den Joystick nicht ohne Folgen. Eine Messung ergab, daß bis zu 300 Newton die Stahlachse belasten, ein Wert, der jedoch nicht die Spitzenbelastungen mit einbezieht, die gelegentlich auftreten können. Diese hohe Belastung, verbunden mit schnell wechselnden Angriffswinkeln dieser Kräfte, simulierten wir mit Hilfe von Gewichten, deren Befestigung an der Joystickachse erfolgte. Sodann wurden die Gewichte in Schwingungen versetzt. Mit Hilfe dieser Anordnung gelang es recht gut, die in der Praxis auftretenden Belastungen zu simulieren.

Versuch 5
Joysticks sind in Streßmomenten allerdings zusätzlich noch Torsionskräften ausgesetzt. Damit ist eine Verdrehung der Joystickachse gemeint, die durch extremes Festklammern an der Achse entstehen können. Wir simulierten diese Bedingung durch wechselseitiges Verdrehen mittels eines Drehmomentschlüssels. Auf diese Weise konnten alle Kandidaten den gleichen Belastungen ausgesetzt werden.

Versuch 6
Praktisch oder unpraktisch? Wir sind der Frage nachgegangen, welchen Einfluß das Handlingverhalten auf die Spieleigenschaften hat.

Versuche, die wir unseren Kandidaten erspart haben...
Bei der Anordnung unserer Versuche hatten wir so manche Idee, die uns als Disziplin geeignet erschien, jedoch zu praxisfern war, um Sie ernsthaft zu verfolgen. Und so haben wir beispielsweise den Test bezüglich der Tiefseetauglichkeit doch nicht durchgeführt. Auch Fallversuche aus zirka 30 Meter Höhe erschienen uns ungeeignet, um die Qualität der verwendeten Gehäuse zu prüfen. Aus Gründen des Tierschutzes haben wir auch den Versuch unterlassen, die Joysticks mit einer gemischten Raubtiergruppe zu vergesellschaften... (mm)



Exploding Fist +

Hersteller: Firebird
System: C-64
Preis: 34,95 DM (Kass.)
49,95 DM (Disk.)

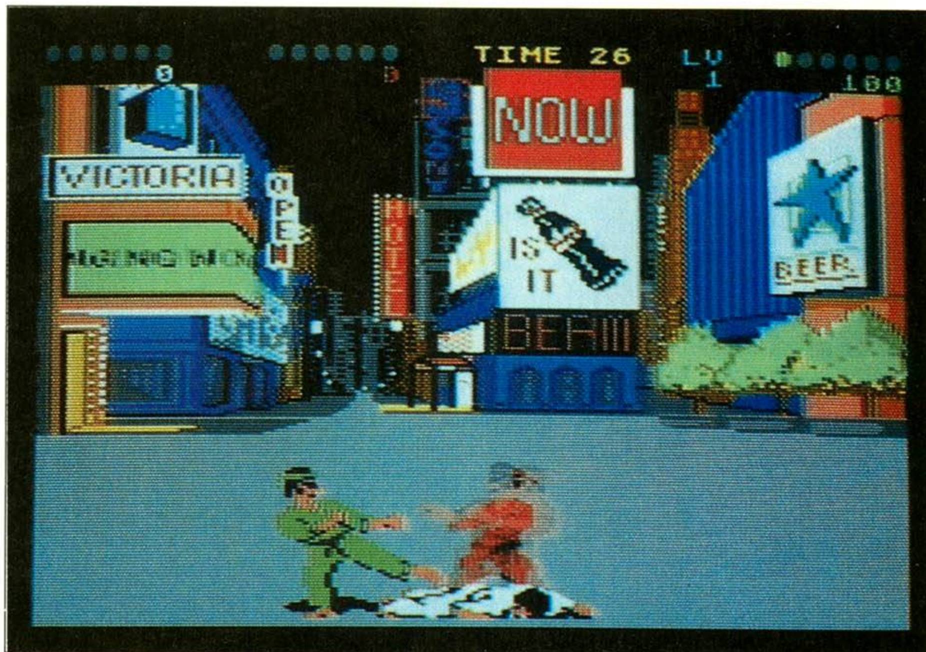
Neues von der explodierenden Faust

Der Wettstreit zwischen den Programmen der Serie Exploding Fist und der Serie International Karate dauert nun schon einige Jahre.

Sowohl von Exploding Fist als auch von IK gibt es mittlerweile drei Teile, die sich allgemein sehr ähneln. Wie auch schon bei den vorherigen Teilen geht es wieder einmal um das Gemetzel ohne Waffen auf dem Bildschirm.

Um den ewigen Zweikampf etwas aufzulockern, haben die Programmierer sich etwas einfallen lassen (Oder haben sie es nur bei International Karate + abgeschaut?), das mehr Spannung ins Spiel bringen soll. So hat man es als Solospieler nicht mehr nur mit einem Computergegner zu tun, sondern gleich mit zweien.

Es stehen als Neuheit der EF-Serie also insgesamt drei Kämpfer im Kampf jeder gegen jeden auf dem Bildschirm. Gekämpft wird, wie der Hintergrund erkennen läßt, auf der Straße einer Großstadt. Leider wechseln die Szenarien nicht, aber es ist sowieso keine Zeit vorhanden, sie zu betrachten.



Bildschirmfoto: C-64

Fighten, bis die Füße qualmen

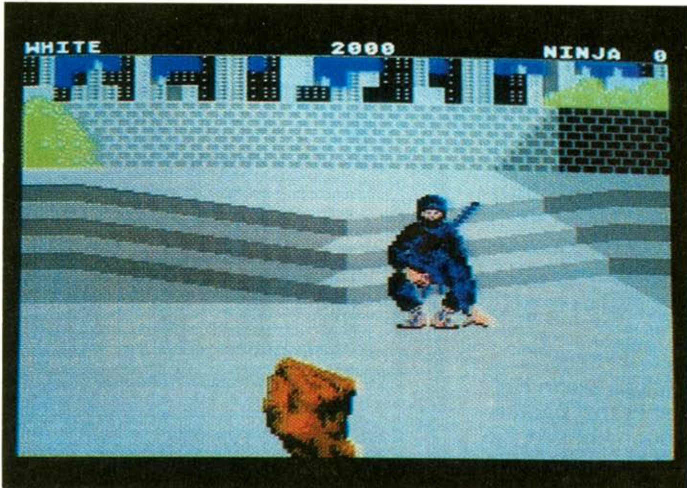
Die Anleitung ist leider etwas dürftig ausgefallen; sie erwähnt nur, daß man sich bis in den zehnten Level hochkämpfen muß, um dort die erreichte Position gegen stärkere Gegner weiter zu verteidigen. Welche Tritte und Schläge zur Verfügung stehen, wird dort mit keinem Wort erwähnt. Vor erstmaligem Spielbeginn muß eine längere Phase des Ausprobierens angetreten werden. Wie bei IK+ gibt es auch hier eine Bonusrunde, die etwas Besonderes darstellt. Es drängt sich zwar der Verdacht auf, daß ein wenig bei dem Automatenspiel Shinobi abgekupfert wurde, denn wie bei diesem gilt es auch, Ninjas, die einem ans Leder wollen, auszuschalten, bevor sie einem zu nahe kommen. Dies tut man allerdings nicht mit Shuriken (in unseren Breitengraden mehr unter dem Namen Wurfstern bekannt), sondern man probiert, sie mit Messern wasserdurchlässig zu machen. Sollte die Meinung entstehen, der Computer sei als Gegner nicht stark genug, so kann hier auf Wunsch auch ein zweiter Spieler einen der verbleibenden Karatekas übernehmen. Die nächste Runde wird nur dann erreicht, wenn am Schluß der zweite Platz erkämpft wurde, ansonsten ist das Spiel beendet. Seltsamerweise kommt der Computer immer weiter.

Zur Grafik: Die Sprites haben sich gegenüber den Vorgängern kaum geändert, sie sind immer noch gut. Tritte und Schläge sind gleichgeblieben, nur der Salto über das Spielfeld ist einem Rad gewichen. Auf dem Hintergrund ist auch einiges los, da hier in bewegter Grafik kräftig geworben wird.

Fazit

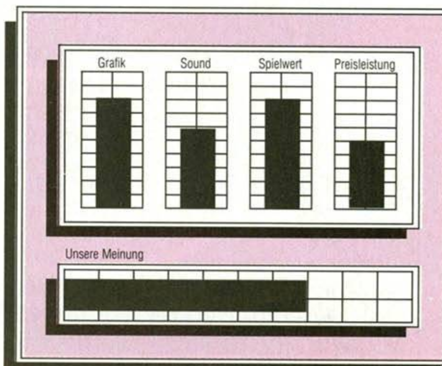
Exploding Fist + ist ein sehr schönes Karatespiel, das sicherlich seine Anhänger finden wird. Leider sind verschiedene Features aus anderen Spielen übernommen, so daß es nichts völlig Neues bietet. Doch das, was es zu bieten hat, ist allerdings gut gemacht. Sollten Sie auf der Suche nach einem guten Karatespiel sein und IK+ noch nicht kennen, so sehen Sie sich Exploding Fist + ruhig einmal an.

(Robert Marz/Jürgen Seibel/br)



Bildschirmfoto: C-64

Diese Bösewichter gilt es zu vernichten, bevor sie einem zu nahe kommen.





Hersteller: Microprose
System: C-64, MS-DOS
Preis: C-64 Cass. 50,- DM
C-64 Disk 60,- DM
MS-DOS 80,- DM
Testversion: C-64



Bildschirmfoto: C-64

Fußballsimulation par excellence

Von dem bekannten Softwarehaus Microprose ist man normalerweise nur perfekt gemachte Simulationen in der Art 'Pirates!' oder spezieller Flugsimulatoren gewöhnt. Diesmal hat es sich auf einen völlig neuen Ast gewagt und ein Sportspiel veröffentlicht. Das Programmiererteam Sensible Software hat ganze Arbeit geleistet und eine technisch perfekte Simulation entwickelt, wie man sie von Microprose erwartet; entsprechend viel Liebe steckt im Detail.

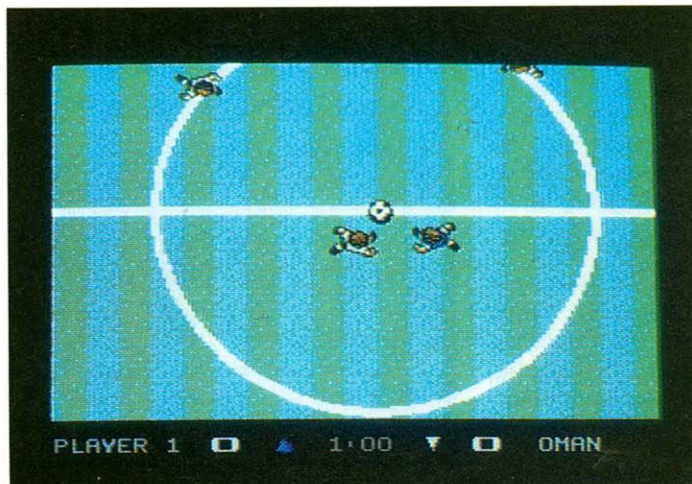
Zum Spielaufbau: Zuerst müssen Sie sich entscheiden, ob Sie auf dem Feld nach FIFA-Regeln oder in der Halle nach den amerikanischen Six-a-Side-Indoor-Football-Reglement spielen wollen, welches sich nicht wesentlich von den hier bekannten Hallenregeln unterscheidet. In den komplexen Anfangsmenüs befinden sich zunächst allgemeine Dinge wie Hintergrundmusik oder Farb- bzw. Schwarzweißdarstellung. Es besteht auch die Möglichkeit, das Wetter und die Spieldauer nach Belieben zu verändern (das geht natürlich nur im Freien) und ebenso den Selection-Mode, der sagt, ob der Computer den vom Spieler gesteuerten Fußballer immer auf den Spieler umschaltet, der dem Ball am nächsten ist. Der Spieler selbst entscheidet, wann umgeschaltet wird. Außerdem kann man natürlich Namen eingeben. So kann man mit bis zu sechzehn Teams spielen, die entweder bei der Weltmeisterschaft je ein Land übernehmen oder aber in einer richtigen Liga gegeneinander spielen können. Egal, ob allein gegen den Computer, der in sechzehn verschiedenen Leveln mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen antritt, oder gegen einen Freund, bei diesem Spiel kommt immer Freude und Action auf. Dazu tragen nicht zuletzt das gut verwirklichte Regelwerk mit Ecke, Seitenaus, Torwartabstoß und die fantastische Grafik bei. Sowohl in der Halle als auch auf dem Feld wird die Sicht aus der Vogelperspektive dargestellt. Ein 3-D-Effekt wird dadurch erreicht, daß der nach oben fliegende Ball größer wird. Die Spieler sind sehr schön gezeichnet und wunderbar animiert, das Spielfeld scrollt perfekt und butterweich in alle Richtungen.

Allerdings gibt es auch zwei Dämpfer in der Begeisterung für die Grafik. Der eine ist, daß sich der Ball nicht dreht, was etwas von der Illusion der Realität nimmt. Negativ ist auch, daß man die persönlich gelenkten, blinkenden Spieler nur sehr schwer auseinanderhalten kann, wenn im Farbmodus Teams in ähnlichen Trikotfarben gegeneinander spielen.

Fazit

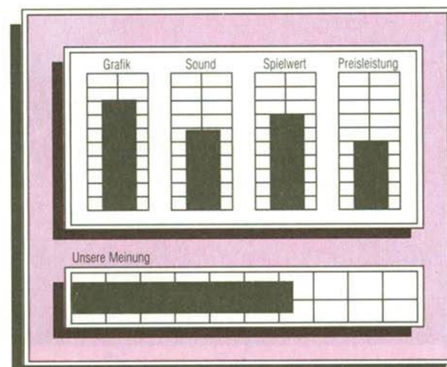
Microprose Soccer ist endlich mal wieder eine sehr gute Fußballsimulation, die dem Softwarehaus alle Ehre macht und den Spieler tage- und nächtelang an den Computer fesselt. Gerade die Spiele in der Halle, mit dem kleineren Spielfeld und weniger Spielern machen Spaß, wenn zum Beispiel mit dem Torwart im Alleingang gespielt wird. Sollte es jetzt noch Fouls und Abseits geben, wäre es perfekt. Alles in allem ist Microprose Soccer ein Spiel, das sich zu kaufen lohnt.

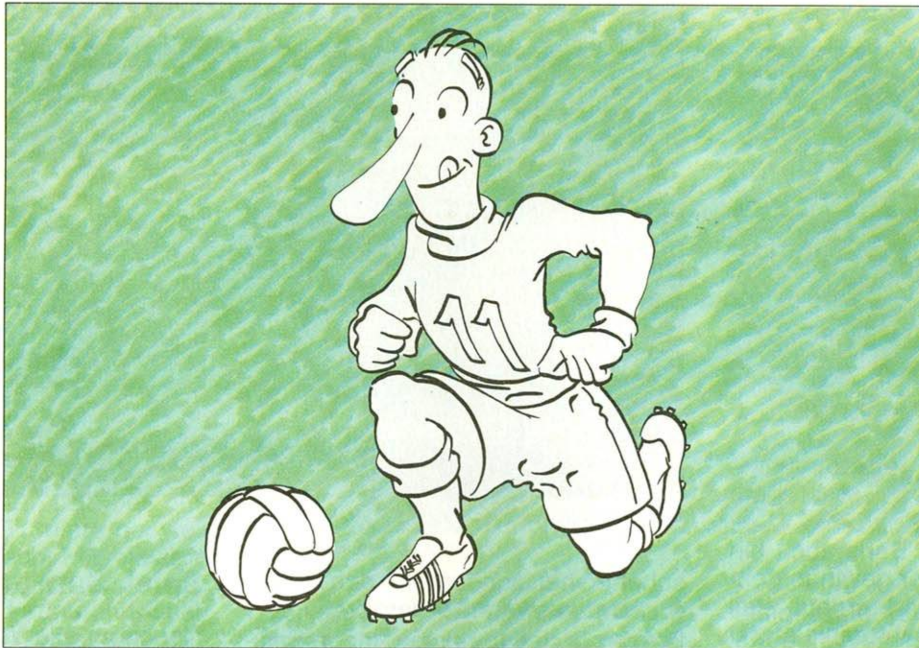
(Robert Marz/Jürgen Seibel/br)



Bildschirmfoto: C-64

Kicken wie in Kaiser Franz' besten Tagen können Sie mit dieser Fußballsimulation.





Der große Soccer-Wettbewerb

In Zusammenarbeit mit der Firma MicroProse haben wir diesmal einen besonders knackigen Wettbewerb ausgearbeitet. Die Firma MicroProse hat ja schon mit zahlreichen exzellenten Simulationen auf sich aufmerksam gemacht. Titel wie Ultima V, Pirates und Kennedy Approach haben bereits eine riesige Fangemeinde erobern können. Mit MicroProse Soccer, der neuen Fußballsimulation, haben nun alle Fans die Möglichkeit, ihrem Hobby auch zu Hause vor dem Bildschirm nachzugehen. Wenn Sie außerdem noch gut über Fußball Bescheid wissen, haben Sie die Chance, einen der unten aufgeführten Preise zu gewinnen.

Die Fragen

Frage 1:
Wie oft wurde Deutschland bisher Fußballweltmeister?

Frage 2:
Welchen Spitznamen hatte Franz Beckenbauer während seiner aktiven Fußballerzeit?

Frage 3:
Welche Länge und welche Breite hat ein Fußballtor?

Frage 4:
Wie heißt das berühmteste englische Fußballstadion?

Frage 5:
Wer sponsort hauptsächlich den Rekordmeister Bayern München?

Um zu gewinnen, reicht es aus, wenn Sie drei der fünf gestellten Fragen richtig beantworten. Alle richtigen Einsendungen nehmen an der Verlosung teil. Also Leute, Postkarte ausfüllen und ab geht's zum Briefkasten, denn viele wunderschöne Preise warten nur darauf, gewonnen zu werden. Allerdings sollte dies bis zum 3.4.1989 geschehen, denn was später bei uns eintrudelt, wird nicht mehr berücksichtigt. Auch bei diesem Wettbewerb gilt: Mitarbeiter des DMV-Verlages und deren Angehörige dürfen leider nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Preise

1. Preis:
Ein portabler Farbfernseher

2. Preis
Ein CD-Player nebst einigen CDs

3. Preis
Ein Walkman

Und auf diejenigen, die nicht das Glück hatten, einen der ersten Preise zu ergattern, warten noch zehn Programme der Firma MicroProse. (Bitte System angeben.)

Hier können Sie gewinnen

Die Postkarte mit der richtigen Lösung schicken Sie bitte an den:

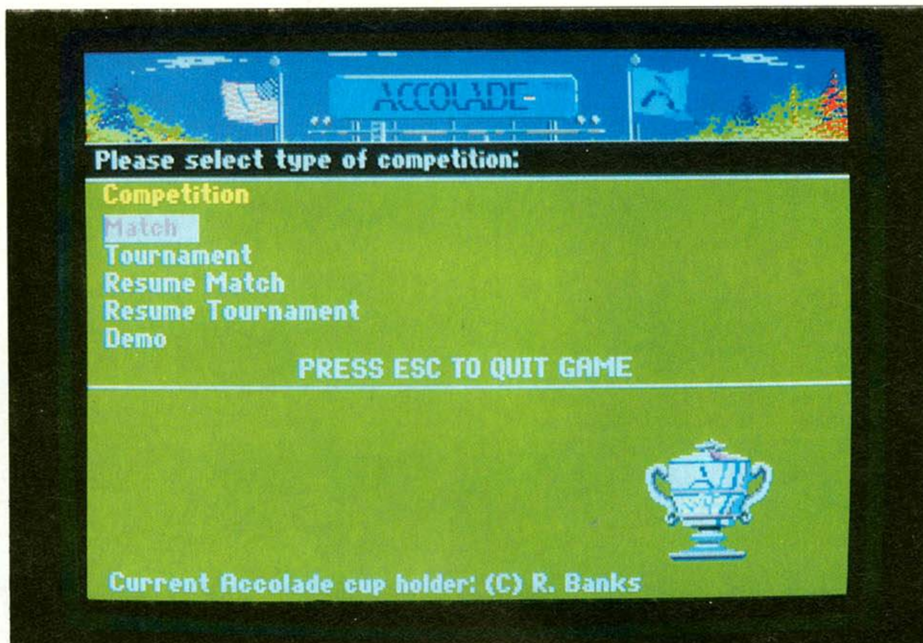
DMV-Verlag
Redaktion JOYSTICK
Stichwort "Soccer"
Postfach 250
3440 Eschwege

Und nun viel Spaß beim Ausknobeln der Fragen. Aber da Fußball hierzulande großen Zuspruch genießt, fällt es Ihnen bestimmt nicht schwer, die Lösungen zu finden.

(mm)

Serve and Volley

Hersteller: Accolade
System: MS-DOS, C-64
Testversion: MS-DOS
Preis: ca. DM 59,95 – DM 79,95



Bildschirmfoto: MS-DOS

Tennis auch für Anfänger

Wieder einmal erlebt Tennis in unseren Landen einen Boom. Nach dem erstmaligen Gewinn des Davis-Cups und seitdem "unser" Boris auch hin und wieder ein Turnier gewinnt, geht es mit dieser Sportart erneut steil bergauf. Da der Computerspielmarkt von solchen Tendenzen erfahrungsgemäß nicht unberührt bleibt, kann es nicht verwundern, wenn in diesen Tagen auch ein neues Tennisspiel erscheint. Wer also seinen Idolen zumindest auf dem Computer nacheifern will, der kann dies nun mit "Serve and Volley" ausgiebig tun.

Das Programm bietet dem Spieler die Gelegenheit, seine spielerischen Qualitäten in den verschiedensten Weisen auf die Probe zu stellen.

Im Hauptmenü müssen zunächst einmal die Bedingungen für das nächste Match festgelegt werden. Hier kann man den Bodenbelag (Gras, Asche oder Hardcourt) bestimmen, den Schwierigkeitsgrad (entspricht der Spielgeschwindigkeit) festlegen, die Anzahl der Gewinnsätze (eins, zwei oder drei) aussuchen und auch noch den gewünschten Spielort bestimmen, wobei der letzte Punkt keinen Einfluß auf das eigentliche Spielgeschehen hat, sondern nur den Hintergrund etwas variabel gestaltet.

Bei der Erstellung eines neuen Spielers sind sechs Eigenschaften festzulegen. Zwei davon sind jeweils zu einem Paar zusammengefaßt, wobei man dann eine Eigenschaft nur zu Lasten der anderen verbessern kann. Zunächst kann man wählen, ob der Spieler über ausgeprägte Schnelligkeit oder über eine größere Ausdauer verfügen soll. Als zweites ist darüber zu entscheiden, ob Vor- oder Rückhand stärker sein soll oder ob beide gleich stark (bzw. gleich schlecht) sind.

Schließlich muß man noch entscheiden, ob man mit einem "Schläger" dem Gegner die Bälle äußerst kraftvoll um die Ohren hauen will oder lieber versucht, diesen durch genaues Plazieren auszumanövrieren. Wie man spätesten beim ersten Spiel merken wird, hat die Auswahl dieser Eigenschaften auch tatsächlich einen großen Einfluß auf den Spielverlauf.

Spiel, Satz und Sieg

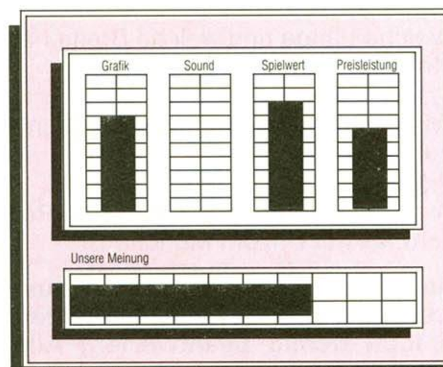
Nachdem alle Vorbereitungen abgeschlossen sind, kann das Match steigen. Sowohl beim Aufschlag als auch bei jedem weiteren Schlag kann der Spieler aus drei Varianten wählen. Beim Service sind dies: Slice, Topspin und die "normale" Angabe. Für den weiteren Spielverlauf stehen die Schläge Volley/Smash, Lob und wiederum die "normale" Vor- bzw. Rückhand zur Verfügung.

Die Aktionsmöglichkeiten des Spielers beschränken sich darauf, sich für eine der drei Schlagvarianten zu entscheiden. Als nächstes kann er den Zielpunkt seines Schlages verändern, und schließlich muß er sich noch bemühen, einen möglichst optimalen Zeitpunkt zu erwischen. All dieses wird über eine in der oberen Bildschirmhälfte eingeblendete Box reguliert. Ein emporschnellender Balken muß in Höhe des Kästchens gestoppt werden, das die gewünschte Schlagvariante darstellt. Im linken Teil der Box kann nun das anvisierte Ziel verändert werden. Je nach Schwierigkeitsgrad des gewählten Schlages erscheint jetzt um den optimalen Punkt eine variable Toleranz-



Bildschirmfoto: MS-DOS

Boris hat's vorgemacht, nun können Computerbesitzer, ohne in der Welt herumzureisen, die tollsten Tennisturniere am heimischen Computer bestehen.



zone, innerhalb derer der Schlag erfolgreich ausgeführt werden kann. Auch hier gilt es wieder, einen Balken möglichst im Zentrum dieser Zone zu stoppen. Um die weiteren Bewegungsabläufe braucht man sich nicht zu kümmern, stets wird die Spielfigur automatisch zum Ball laufen. Hier zeigt sich jetzt die Relevanz der eingestellten Parameter. Zum Beispiel wird ein Spieler, dem es an Schnelligkeit mangelt, viele Bälle erst gar nicht erlaufen können.

Neben dem Spiel "Allein gegen den Computer" ist auch die Möglichkeit gegeben, gegen einen menschlichen Mitspieler anzutreten. Darüber hinaus können ganze Turniere gespielt werden, bei denen acht Mitspieler in die erste Runde gehen. Über alle Spieler wird dabei fortlaufend Buch geführt, so daß die Computerrangliste stets auf dem aktuellen Stand ist.



Bildschirmfoto: MS-DOS

Serve and Volley überzeugt durch eine Vielzahl von Features. Neben Äußerlichkeiten können sogar die Fähigkeiten der Spieler eingestellt werden.

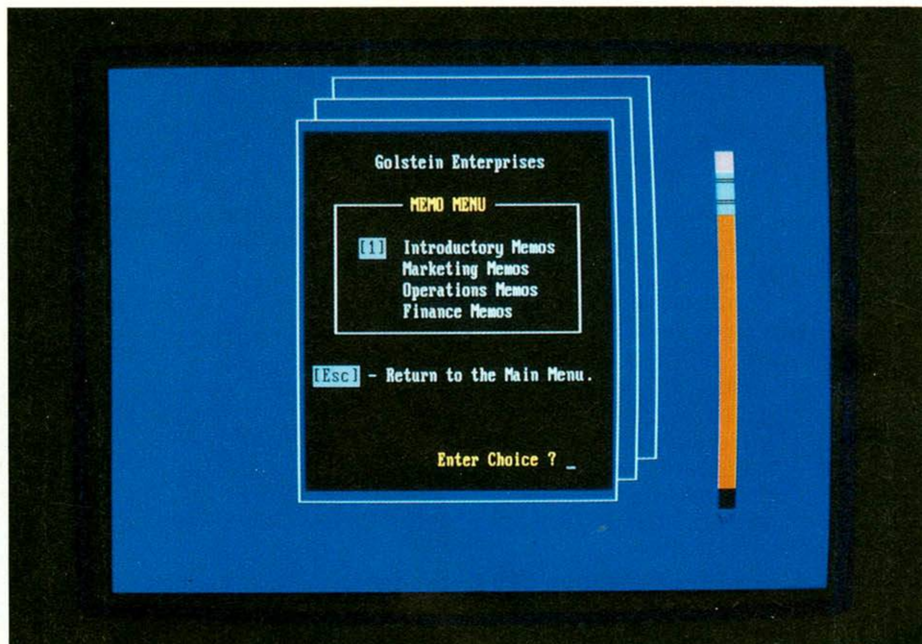
Fazit

Mit Serve and Volley hat sich ein weiteres Computerspiel dem neuen "Volkssport" angenommen. Was an diesem Spiel zu überzeugen vermag, ist die Tatsache, daß über eine recht einfache Bedienung (auch bei der Eingabe über die Tastatur fällt die Steuerung nicht schwer) eine recht hohe Authentizität erreicht wird. Das Tennisspiel wird hier zwar auf ein Reaktionsspiel reduziert, was das Vergnügen, vor allem beim Zwei-Spieler-Modus, nicht beeinträchtigt. Gute Grafik und gelungene Animation der Figuren runden den positiven Gesamteindruck ab.

(Joachim Freiburg/hs)

Business Simulator

Hersteller: Reality Development Corp.
Vertrieb: Brötzmann & Schäfer GbR
System: MS-DOS
Preis: DM 139,95



Bildschirmfoto: MS-DOS

Digitale Geschäftsgründung

Falls Sie gerade den Jackpot im Lotto geknackt haben, in Wimbledon das Endspiel siegreich für sich entscheiden konnten oder Ihre reiche Tante aus den USA beerbt haben, falls Sie also gerade ca. 500.000$ übrig haben und mit dem Gedanken spielen, sich selbständig zu machen, so sollten Sie vielleicht doch erst einmal Ihren Geschäftssinn in einem Planspiel testen. Eine besonders geeignete Form finden Sie im Business Simulator, einem Programm, herausgegeben von dem in den USA bekannten Wirtschaftsmagazin "Venture's".

Sie beginnen als Hauptgeschäftsführer Ihres neugegründeten Unternehmens. Mit 500.000$ Kapital ausgestattet, treten Sie den Konkurrenzkampf gegen vier weitere Wettbewerber, die die gleichen Startbedingungen haben, auf dem neuen Markt für Haushaltsroboter an. Es liegt nun an Ihnen, durch taktische und strategische Entscheidungen Ihre persönlichen Ziele optimal zu verwirklichen.

Entwicklung in fünf Phasen

Die Entwicklung dieses neuen Marktes vollzieht sich in fünf Phasen.

In der ersten Phase der Markterschließung stellen Sie noch keine eigenen Produkte her, sondern beziehen die Haushaltsroboter (Pet-Bots) zu einem festen Preis von Ihrem asiatischen Zulieferer. Sie können lediglich den Absatzpreis und die Anzahl Ihrer Bestellung bestimmen sowie die Höhe des Werbeetats festlegen.

Nach dieser Einführungsphase beginnt die Expansion des Marktes, und Sie entschließen sich, von Fremdbezug auf Eigenproduktion umzustellen. Dazu ist es notwendig, eigene Fabriken zu bauen. Neben der Kapazitätshöhe bestimmen Sie auch die effektive Auslastung und können auf diese Weise die variablen Stückkosten beeinflussen.

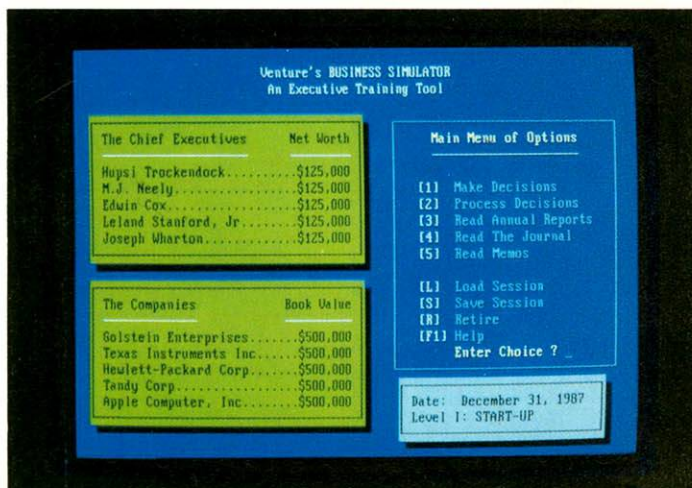
Mit wachsender Unternehmensgröße wird auch der Kapitalbedarf stetig ansteigen, so daß Ihnen in Phase drei der Simulation der Zugang zu Finanzmärkten eröffnet wird. Sie können langfristige Schuldverschreibungen oder neue Aktien ausgeben. Des weiteren gilt es, eine eigene Vertriebsorganisation aufzubauen, wobei Sie die Größe des Personalbestandes bestimmen. Sie müssen sich um die Festlegung der Provisionen genauso kümmern, wie um die Bestimmung des Anteils der Verkäufe, die auf Kredit getätigt werden sollen. Von enormer Bedeutung ist es jetzt, in die eigenen Forschungs- und Entwicklungsabteilungen zu investieren. Nicht nur der herkömmliche Pet-Bot muß weiterentwickelt werden, sondern auch zwei neue Produktlinien, der Sentri-Bot und der House-Bot, müssen erstellt werden, da anzunehmen ist, daß der Markt für Pet-Bots demnächst in eine Stagnationsphase eintreten wird. Mittlerweile ist Ihre Kreditwürdigkeit gestiegen, so daß nun auch die Möglichkeit gegeben wird, kurzfristige Kredite aufzunehmen. Um die Attraktivität Ihrer Aktien zu steigern, können Sie die beabsichtigte Dividende festlegen.

In der vierten Phase sind die beiden Innovationen ausgereift und können auf dem Markt angeboten werden. So muß eine eigene Preispolitik für die Produkte entwickelt werden. Auch der Werbeaufwand wird ab jetzt für die beiden Neuheiten separat bestimmt.

Haben sich Ihre Aktivitäten bisher auf den östlichen US-Markt beschränkt, so können ab Phase fünf zwei weitere Märkte, nämlich Kanada und der Westen der USA, erschlossen werden. Das heißt, daß Sie alle distributions- und preispolitischen Entscheidungen für jeden Markt getrennt durchführen müssen.

Kontrolle per Erfolgsindikatoren

Jede Phase dauert mehrere Jahre, wobei sich Ihre Entscheidungen je-



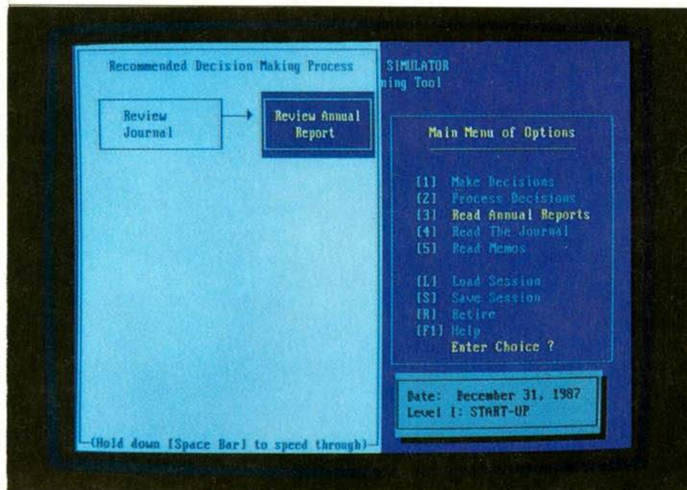
Bildschirmfoto: MS-DOS

Eine Datenflut, die nur auf den ersten Blick undurchsichtig erscheint.

weils auf ein Jahr beziehen. Anhand der Unternehmensbilanz des vergangenen Jahres, der Gewinn- und Verlustrechnung sowie einer Anzahl von Erfolgsindikatoren sieht man die Qualität der Entscheidungen.

Das Programm stellt Ihnen bei der Planung alle notwendigen Informationen, wie Prognosen über die gesamtwirtschaftliche Entwicklung, zur Verfügung; denn beispielsweise ohne Berücksichtigung der aktuellen und erwarteten Inflationsrate wird man nicht in der Lage sein, eine sinnvolle Preispolitik zu betreiben. Ständig abrufbare Analysen veranschaulichen in Tabellen oder grafischen Darstellungen das umfangreiche Datenmaterial. Schließlich können Sie, bevor Sie Ihre Vorstellungen in die Tat umsetzen, in ausgedehnten Planspielen deren Auswirkungen begutachten.

Trotz der scheinbar erdrückenden Datenflut und unzähligen Handlungsmöglichkeiten schafft es Business Simulator, den Anwender vorbildlich durch die Simulation zu führen. Auch ein Computereinsteiger wird dank der jederzeit verfügbaren Help-Funktion keine Schwierigkeiten haben, das Programm zu bedienen. So erscheint bei jedem "Hilferuf" eine Abbildung der Tastatur, auf der alle Tasten, die Sie momentan drücken könnten, blinken und kurz erklärt werden. Aufkommende Sachfragen werden dank der gut strukturierten und lesbaren Anleitung sowie eines ausführlichen Tutorials schnell beantwortet. Was hier in Punkto Anwenderfreundlichkeit geleistet wurde, sucht seinesgleichen. Auch wenn man sich durch Mengen von Tabellen und Informationen "arbeiten" muß, Business Simulator läßt Sie nie im Düsteren stehen.



Bildschirmfoto: MS-DOS

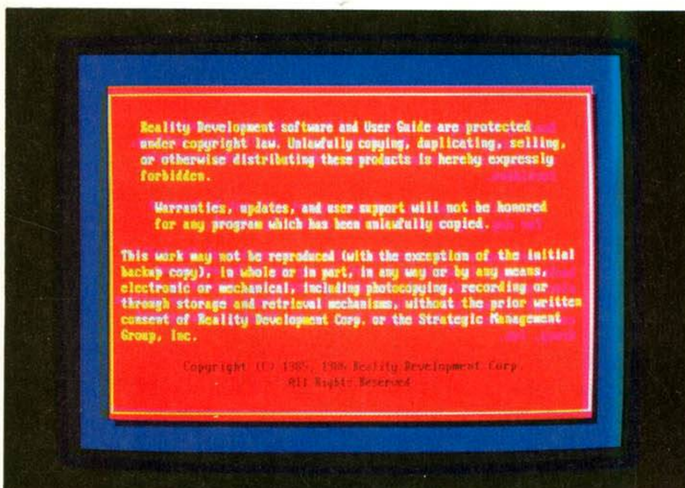
Bevor Sie Ihr Geld in den Sand setzen, empfehlen sich ausgedehnte Planspiele.

Fazit

Für alle an wirtschaftlichen Prozessen Interessierte bietet dieses Programm einen garantiert langandauernden Spielspaß. Die Notwendigkeit, langfristige Unternehmensstrategien zu entwickeln und diese stets den aktuellen Gegebenheiten taktisch anzupassen, stellt hohe Anforderungen an den "Unternehmer". Durch eine sehr gut abgestimmte Aufbauphase wird man allerdings optimal in das Geschehen eingeführt. Schritt für Schritt erweitert sich der Aufgabenbereich und verschwindet so nie im Dunst der Unübersichtlichkeit. Stets beschränkt sich das Programm auf eine simple, aber der Sache äußerst dienliche Präsentation; auf grafischen Schnickschnack wird völlig verzichtet. Wie bei allen Simulationen handelt es sich auch bei Business Simulator um ein vereinfachtes Modell der Realität, das aber trotz starker Einschränkungen immer noch komplex genug erscheint.

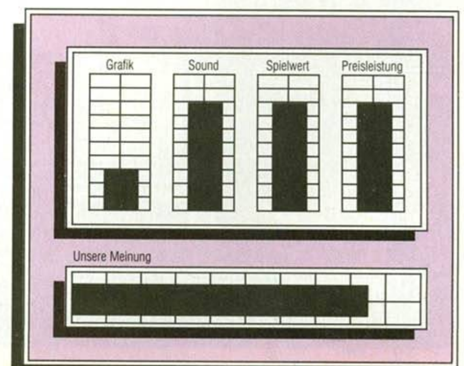
Ein offensichtlich vorhandenes Lernziel wird spielerisch einfach erreicht, nämlich die Einsicht in die gegenseitigen Abhängigkeiten der Subsysteme in einem Unternehmen (Fertigung, Finanzierung, Marketing). Eine erfrischende Alternative für alle, die an dieser Thematik interessiert sind; besonders jetzt, in der Zeit der langen Winterabende.

(Joachim Freiburg/br)



Bildschirmfoto: MS-DOS

Spielerisch zum J.R. der Haushaltsroboter: Business Simulator hilft Ihnen dabei.



THE GOONIES II

System: NES
Hersteller: Konami
Preis: ca. 99,– DM



Bildschirmfoto: NES

Moms Rache

Die Fratelli-Band ist wieder nach Sline City zurückgekehrt und macht die Gegend unsicher. Aber nicht nur das, nein, aus Rache haben Sie die Goonies und Annie, die Nixe, entführt, und halten diese in ihrem Versteck gefangen. Sie übernehmen nun die Rolle von Mikey, der seine Freunde aus dem Versteck befreien will. Auf Ihrer Suche können Ihnen viele Gegner und Gefahren begegnen. Jeder von Ihren Freunden befindet sich in einem separatem Raum in Ma Fratellis riesengroßem Versteck. Um nun Ihre Freunde zu finden, müssen Sie viele verschiedenartige Räume wie zum Beispiel Eishöhlen, geheime Seekatakomben etc. durchsuchen. Zu Spielbeginn haben Sie nur eine Waffe, das Goonie-Jo-Jo, mit dessen Hilfe Sie sich der zahlreichen Gegner erwehren müssen. Allerdings können Sie im Verlauf des Spieles Ihre Waffensammlung erweitern, um sich besser gegen die Bösen durchsetzen zu können.

Annie, are O.K.?

Das Spiel präsentiert sich als Jump-&-Run-Spiel einfacher Machart. Sie laufen durch verschiedene Räume und sammeln hier und da Gegenstände ein, die Sie vielleicht gebrauchen könnte. Zwischendurch erscheinen hier und dort noch ein paar Bösewichter, deren Sie sich schnellsten entledigen sollten. Das Versteck besteht nicht nur aus einer Ebene, sondern Sie können durch verschiedene Türen in andere Ebenen gelangen, die natürlich alle unterschiedlich sind. So gibt es einen Eislevel, in dem das Laufverhalten anders ist als bei einem normalen Steinlevel. Dies macht sich besonders beim Abbremsen der Figur bemerkbar. Etwas sehr Verwunderliches ist, daß sich im Versteck der Fratellis noch ein paar Lebewesen (teilweise Menschen, zum Beispiel ein Eskimo (!?)) befinden, die nicht zur Räuberbande gehören und Ihnen helfen, die Goonies und Annie wiederzufinden.

Fazit

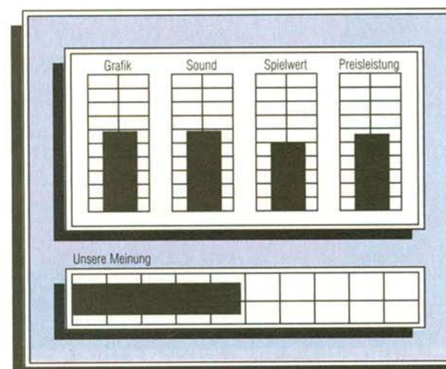
Generell habe ich nichts gegen Jump-&-Run-Spiele, nein, es gab sogar Zeiten, da habe ich diese gern gespielt. Nur irgendwann ist der Punkt erreicht, wo man sagt: Jetzt ist es aber genug. Und bei mir war dieser Punkt bei Goonies II. O.K., vielleicht hat es spielerisch etwas zu bieten, vielleicht sind die Grafiken gar nicht mal so schlecht – aber genug ist halt genug. Und außerdem, das wievielte Jump-&-Run-Spiel ist es denn für NES? Ich habe das Gefühl, daß die Programmierer bei Konami ein Jump-&-Run-Construction-Kit haben. Kürzlich kam Castlevania, jetzt gibt es Goonies II und demnächst kommt Castlevania II. Und alle nach demselben Strickmuster. Das war nur eine Kritik nebenbei. Grafisch ist Goonies im Mittelbereich des NES einzuordnen. Der Sound kann sich hören lassen und braucht sich nicht zu verstecken. Das Spielprinzip ist halt ein altes. Wer Jump-&-Run-Spiele mag, der ist sicherlich mit Goonies II gut beraten.

(rg)



Bildschirmfoto: NES

Eines der Wesen, die einem wohlgesonnen sind. Sie geben wichtige Hinweise, die Sie beachten sollten.

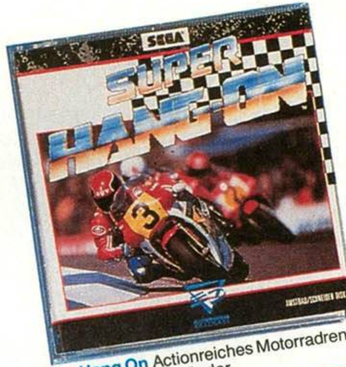


Das Beste vom aktuellen Spielemarkt für alle CPCs



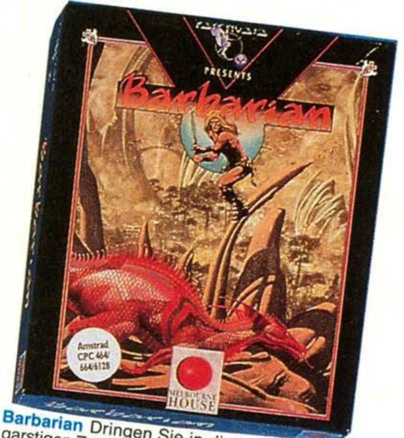
Mad Balls Auf dem Planeten der Madballs ist die Hölle los. Schaffen Sie es, Ordnung in das Chaos der hüpfenden Bälle zu bringen?

Disk. 3" **49,– DM***



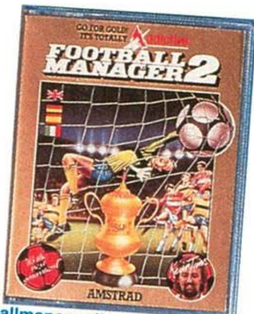
Super Hang On Actionreiches Motorradrennen durch aller Herren Länder.

Cass. **39,– DM*** Disk. 3" **49,– DM***



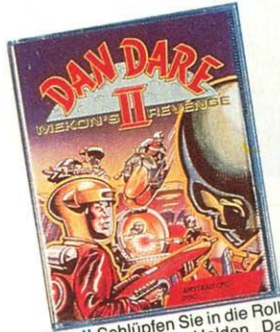
Barbarian Dringen Sie in die Labyrinthe des garstigen Zauberers ein. Ein Actionspiel mit exzellenter Grafik.

Cass. **39,– DM***



Footballmanager II Managen Sie Ihren eigenen Fußballclub. Noch besser, bunter und spielbarer als der erste Teil.

Cass. **35,– DM*** Disk. 3" **49,– DM***



Dan Dare II Schlüpfen Sie in die Rolle des intergalaktischen Helden Dan Dare, und vereiteln Sie die finsteren Pläne.

Cass. **29,– DM*** Disk. 3" **49,– DM***



Evening Star Verwandeln Sie Ihren CPC in eine Dampflok mit Kohlentender. Ein nostalgisches Computerspiel, das den Benutzer in die Rolle eines Lokführers schlüpfen läßt.

Cass. **35,– DM***



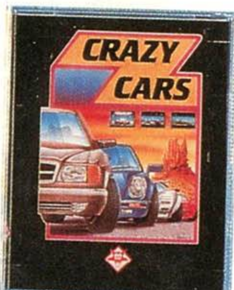
Pink Panther Paulchen Panther gibt sich die Ehre. Mit dabei: Inspektor Clousou. Ein herrliches Computerspiel in Zeichentrickmanier.

Cass. **35,– DM*** Disk. 3" **49,– DM***



Supreme Challenge Eine Sammlung der besten und erfolgreichsten Computerspiele der letzten Monate. Fünf Spitzen Spiele: Tetris, Starglider, Elite, Sentinel, Ace 2.

Cass. **44,– DM*** Disk. 3" **59,– DM***



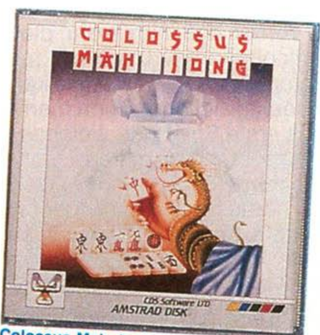
Crazy Cars Automobile, wie man sie sonst nur in Autosalons sieht, laden in diesem Computerspiel zu einem rasanten Autorennen ein.

Cass. **39,– DM*** Disk. 3" **49,– DM***

Der Weg lohnt sich!
DMV verschenkt jetzt Chips

HANNOVER MESSE CeBIT'89
Welt-Centrum Büro · Information · Telekommunikation
8.–15. MÄRZ 1989

Wir stellen aus: Halle 7, Stand E 50



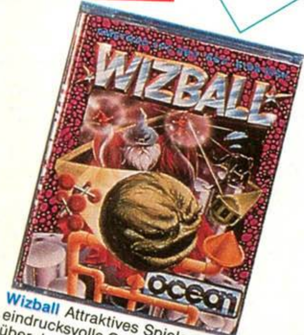
Colossus Mah Jong Ein Spiel für Denker und solche, die es werden wollen. Lassen Sie sich von einer uralten chinesischen Spielidee begeistern.

Cass. **35,– DM***



Championship Sprint Ein verrücktes Formel Eins-Rennen quer durch Ihren CPC. Komplett mit Editor für eigene Rennstrecken.

Cass. **35,– DM*** Disk. 3" **49,– DM***



Wizball Attraktives Spielgeschehen und eindrucksvolle Grafiken heben WIZBALL über durchschnittliche Produkte des Mediums hinaus.

Disk. 3" **49,– DM***



Druid II, The Enlignment Ein Druide im Kampf gegen dämonische Mächte. Ein Adventure mit komplexem Spielablauf und viel Action.

Cass. **35,– DM*** Disk. 3" **49,– DM***

SUPER SAMPLER

OHNE ABBILDUNG:

4 Soccer Simulator
Straßenfußball, Hallenfußball, Rasenfußball und ein Geschicklichkeitsspiel
Disk. 3" 49,– DM*

Flight Ace
AFT, Heathrow Air Traffic Control, Strike Force Harrier, Tomahawk, Ace, Spitfire 40
Cass. 45,– DM* Disk. 3" 65,– DM

Game Set Match 2
Steve Davis Snooker, Super Hang On, Jan Bothams, Test Match, Basket Master, Super Bowl, Track + Field, Nick Faldo Plays the Open, Championship Sprint, Winter Olympiad, Matchday II
Cass. 45,– DM* Disk. 3" 65.– DM*

Classic Games 4
3-D-Schach, Bridge, Damespiel, Backgammon
Cass. 39,– DM* Disk. 3" 54,– DM*

Ten Great Games 3
10th Frame, Firelord, Ranarama, Fighter Pilot, Leaderboard, City Slicker, Rocco, Impossaball
Cass. 45,– DM* Disk. 3" 54,– DM*

Giants
Out Run, Gauntlet, California Games, Rolling Thunder
Cass. 45,– DM* Disk. 3" 69,– DM*

The World's Greatest
Cass. 35,– DM* Disk 3" 49,– DM*

6 Computer Hits
Cass. 35,– DM* Disk 3" 49,– DM*

10 Hit Games
Cass. 44,– DM* Disk 3" 59,– DM*

Solid Gold
Disk 3" 65,– DM*

Bitte verwenden Sie für Ihre Bestellung unsere Bestellkarte!
*Unabhängig von der Anzahl der bestellten Programme berechnen wir für das Inland 3,– DM bzw. für das Ausland 5,– DM Porto und Verpackung.

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

DIE KONSOLE DER ZUKUNFT



Thomas Must von CWM brachte uns die Sega 16-Bit-Konsole, und darunter haben wir viele schöne Bilder aus "ALTERED BEAST".

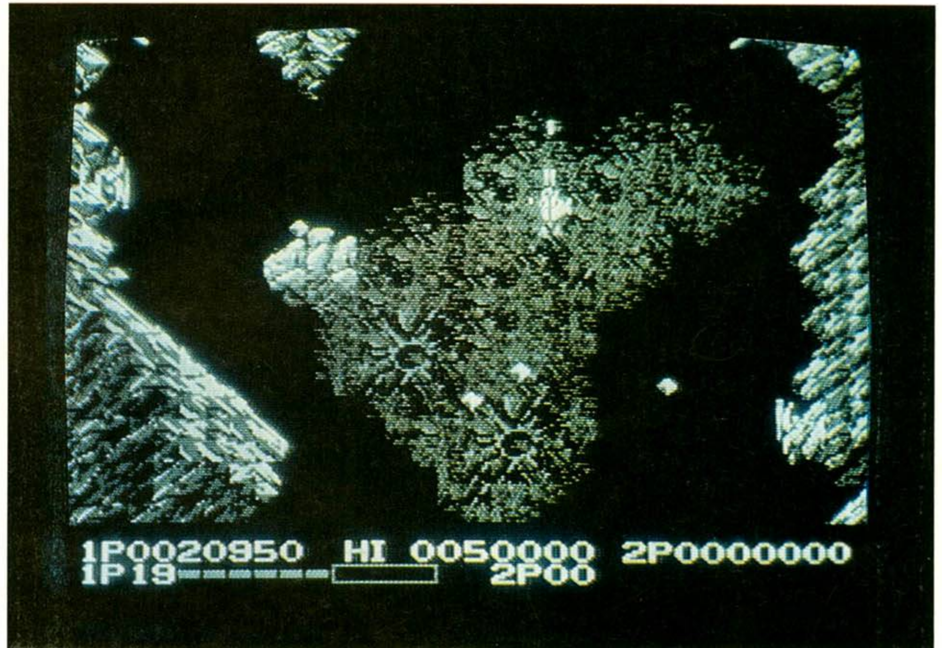


Vor kurzem hatten wir in den News darüber berichtet, jetzt lag uns das Sega 16 Bit Mega Drive zum Testen vor. Was wir über dieses kleine Wunderding herausgefunden haben, wollen wir natürlich niemandem vorenthalten. Neben dem eigentlichen Gerät hatten wir noch das Spiel ALTERED BEAST, zu dem man eigentlich sagen kann, daß es mehr eine Grafik-und Sound-Demo ist. So wird nicht mit grafischen Leckerbissen gegeizt, und jeder hier in der Redaktion war von dem Spiel begeistert. Soundmäßig hat das Mega Drive einiges zu bieten. So gibt es neben gut digitalisierter Sprachausgabe verschiedene Musikstücke, an denen eindrucksvoll gezeigt wurde, was in der Konsole steckt. Zeitweise hörte man Musik, bei der man sich gruseln konnte, dann glaubte man, eine Orgel zu hören. Wer sich das Mega Drive an die Stereoanlage anschließt wird begeistert sein. Klare Höhen und tiefe Bässe machen dann das Spielen zum Erlebnis, so daß selbst Amiga-Besitzer hier neidisch werden können. Aber all diese Sachen sind nichts besonderes, wenn man sich die technischen Daten des Mega Drive anschaut: zwei Prozessoren (68000 und Z80), 136 KByte RAM (davon 64 KByte nur als Video-RAM !), 512 Farben (64 auf dem Schirm), maximal 2048 Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm, zehnstimmiger Stereosound, der aufgeteilt ist in drei Stimmen PSG, sechs Stimmen FM und eine Stimme PCM. Der Controller besitzt neben dem PAD noch drei Knöpfe für diverse Aktionen und einen Start- Button, mit dem man auch in den PAUSE-Modus schalten kann. Dies hat den Vorteil, daß man, wenn die Pause gebraucht wird, nicht erst aufstehen und zum Gerät rennen muß. (Da lacht das Herz eines Fotoredakteurs!) Die Grafiken von Altered Beast waren doch recht beeindruckend, wenn man auch sagen muß, daß Altered Beast das erste Spiel war, welches es in Japan für die Mega Drive gab. Hierbei sollte man bedenken, daß die Programmierer jetzt noch nicht zeigen können, was man wirklich alles aus dieser Konsole herausholen kann. Das ist ungefähr so wie bei dem Master System, denn dort hätte vor knapp einem Jahr auch noch jeder gesagt: "R-Type fast eins zu eins auf der Sega Konsole? Unmöglich!" Also warten wir bis zum Ende des Jahres, wenn das Mega Drive hier offiziell erhältlich sein wird. Für ganz Ungeduldige können wir aber vorab schon eins sagen: die Fa. CWM in Vienenburg, von der wir unser Testmuster haben, wird wahrscheinlich zu dem Zeitpunkt, an dem diese JOYSTICK-Ausgabe erscheint, eine begrenzte Stückzahl Mega Drives liefern können. Und für die ganz hartnäckig Interessierten werden wir wohl auf unserem Messestand während der CeBIT 89 in Hannover das Gerät ausstellen. Vorbeikommen lohnt sich auf jeden Fall.

(rg)

LIFE FORCE™

System: NES
Hersteller: Konami
Preis: ca. 99,– DM



Bildschirmfoto: NES

Zelos ist hungrig!

Zelos ist der Sohn von Mama und Papa Deltoid. Das ist ja nichts Schlechtes – und Babys haben nun einmal Hunger. Wenn da nicht dieses eine klitzekleine Problem wäre. Die Familie Deltoid sind Aliens, deren Hauptnahrungsmittel aus Planeten besteht. Und was ein noch größeres Problem ist: Der Planet Gradius, welcher Ihr Heimatplanet ist, steht als nächstes auf dem Speiseplan von Zelos. Und der Nachbarplanet Latis wurde für das Dessert erkoren. Welch ein Ehre für zwei kleine Planeten, die sich mitten in einem riesigen Universum befinden. Nur, wenn die Aliens oder in diesem Fall der liebe, kleine Zelos etwas gegessen haben, dann ist es weg. Dies würde bedeuten, daß die gesamte Bevölkerung der beiden Planeten sterben müßte. Also konnte nur ein klarer Entschluß gefaßt werden: Zelos muß bekämpft werden. Aus diesem Grund wird der beste Fighterpilot genommen und in das modernste Raumschiff gesetzt, um gegen Zelos anzugehen.

Guten Appetit!

Hier beginnt nun die Rolle des Spielers. Er muß den Kampf gegen Zelos aufnehmen. Dies kann entweder alleine oder zu zweit simultan geschehen. Sollte man sich entschieden haben, diesen Kampf aufzunehmen, hat man sich viel vorgenommen, denn Lifeforce bietet dermaßen viel Action, die wohl auf dem NES kaum noch zu überbieten ist.

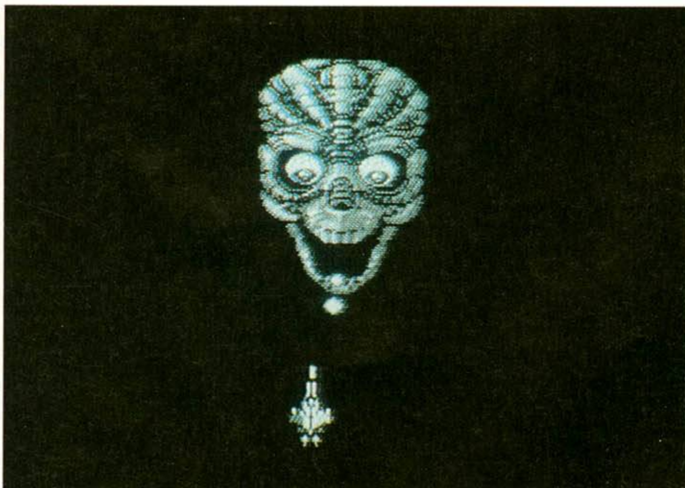
Jeder der sechs Level unterscheidet sich komplett vom vorherigen. Anders als beim Vorgänger Gradius (Lifeforce ist übrigens der Nachfolger von Gradius) geht es hier nicht nur horizontal, sondern auch vertikal zur Sache. Die einzelnen Runden sind sehr abwechslungsreich und werden immer schwerer. Aber Lifeforce wäre nicht Lifeforce, wenn es nicht wieder Extrawaffen gäbe. Diese sind identisch mit denen aus Gradius, wurden aber um eine wirkungsvollere erweitert: den Ripple-Laser.

Diesen kann man sich als Kreis vorstellen, der sich immer weiter vergrößert (recht wirkungsvoll). Besonders lobenswert ist die Two-Player-Option, bei der zwei Spieler gleichzeitig den Kampf gegen Zelos aufnehmen.

Fazit

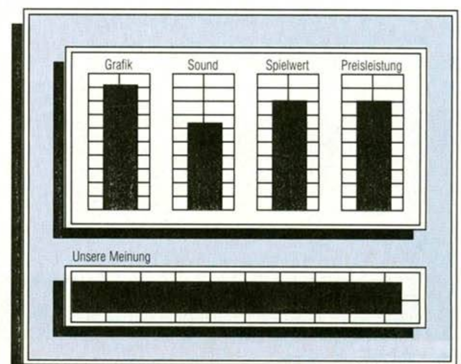
Bevor ich ein Urteil über Lifeforce bringe, möchte ich vorweg erwähnen, daß Lifeforce noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Laut Aussage des deutschen Importeurs wird das Spiel voraussichtlich im ersten Halbjahr 89 auf den Markt kommen. Lifeforce gefiel mir wieder ganz gut (ist ja klar, ich liebe Shoot'em Ups). Vielleicht ist es etwas schwer zu spielen, aber es macht Spaß. Die Grafiken sind ansprechend gemacht und holen so ziemlich das Letzte aus der NES raus. Auch zum Sound kann man sagen, daß er gut, wenn nicht sogar super gelungen ist. Es bleibt nur zu hoffen, daß dieses Modul schnellstmöglich auf den deutschen Markt kommen wird, denn es könnte ein Hit werden und wieder ein paar Pluspunkte für Nintendo auf dem hartumkämpften Konsolenmarkt einheimsen.

(rg)



Bildschirmfoto: NES

Diesem netten Herrn möchte ich nicht nachts auf der Straße begegnen. Um es genauer zu sagen: Mir reicht die Begegnung im Spiel.



Double Dribble

System: NES
Hersteller: Konami
Preis: ca. 100,– DM

That's America

Double Dribble ist ein Programm, das man wieder in den Bereich der Sportspiele einordnen kann. Um es genauer zu sagen: Double Dribble ist eine Basketballsimulation – aber was für eine! Deswegen gehen wir jetzt gleich auf das Spiel bzw. die Spielvorbereitungen ein. Es besteht die Option, gegen einen Computer oder einen richtigen Partner zu spielen. Nachdem diese Auswahl getroffen wurde, kommt ein Vorspann, in dem eine Menschenmasse zu sehen ist, die in ein Sportstadion läuft. Währenddessen fliegt ein Zeppelin über das Stadion, und die Amerika-Flagge wird mit Hilfe von Fesselballons an den Himmel gezogen. Hat man diesen Vorspann hinter sich gebracht (man kann ihn auch abbrechen), können am Spiel ein paar Einstellungen vorgenommen werden wie zum Beispiel die Dauer der Spielzeit, Mannschaft (es stehen vier zur Auswahl) und Schwierigkeitsgrad.

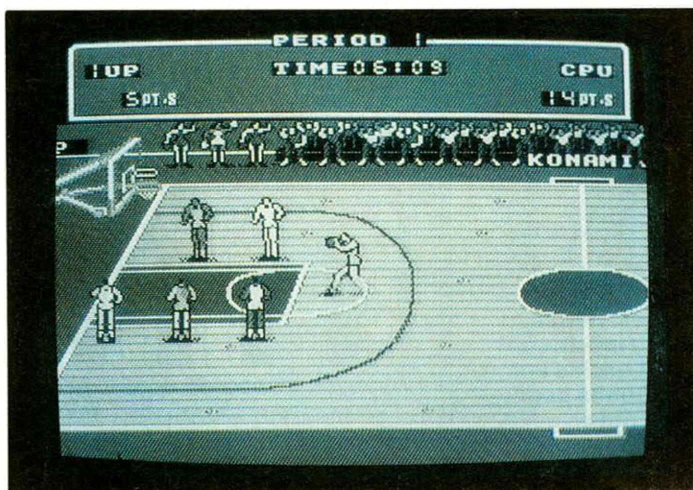
Das Spiel beginnt

Nachdem nun alle Einstellungen vorgenommen wurden, kann das Spiel starten. Wer nun glaubt, bei Double Dribble handelt es sich um ein ruhiges Basketballspiel, der wird enttäuscht sein. Double Dribble präsentiert sich als außerordentlich schnelles Spiel, so daß einem zeitweise der Atem stockt. Die Ballwechsel gehen stellenweise so schnell vonstatten, daß gar nicht zu sehen ist, wer nun den Ball führt. Nachdem zwei Quarter gespielt wurden, kommt der Halbzeitbreak und ein paar Cheerleaders (das sind die Mädels mit den kurzen Röcken, die auf dem Feld tanzen) vertreiben dem Publikum die Zeit, bis das Match weitergeht.
Haben sich die Mädels ausgetobt, kann man sich wieder auf das Spiel konzentrieren und versuchen, seinen Gegner zu schlagen. Wer nun des Glaubens ist, er könne hier und da einmal schummeln, sollte aufpassen, da das Programm peinlichst genau auf die Regeln achtet.
Eine Besonderheit des Spieles, welche mir persönlich unwahrscheinlich gut gefallen hat: Sollte das Programm der Meinung sein, der versuchte Korbwurf des Spielers könnte gelingen, so zoomt das Spiel auf die derzeitig ballführende Spielfigur, und man kann sich den Spielzug in Großaufnahme ansehen. Diese Sequenz muß man einfach gesehen haben. Wir in der Redaktion sind aus dem Staunen nicht mehr herausgekommen.

Fazit

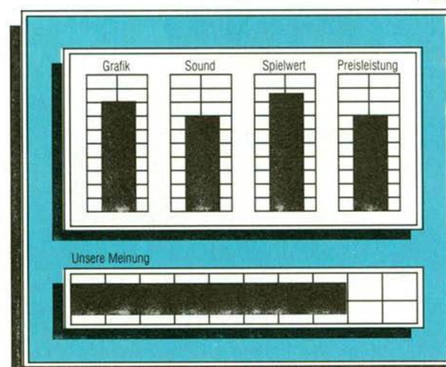
Eine Bemerkung vorab: Ich bin kein großer Fan von Sportspielen, und Basketball lag mir noch nie. Aber von Double Dribble bin ich wahrlich begeistert. Die Grafiken können sich sehen lassen, vor allen Dingen die Zooms sind hier in der Redaktion gut angekommen. Der Sound ist für das Spiel ausreichend und fällt nicht unter das Kapitel "NERVT". Alles in allem ist Double Dribble eine Sportspiel-Cartridge, die sowohl durch Grafik als auch durch die Spielgeschwindigkeit überzeugen konnte. Leider müssen wir hier sagen, daß das Spiel nicht vor Herbst 1989 in Deutschland erhältlich sein wird. Aber das Warten ist lohnenswert.

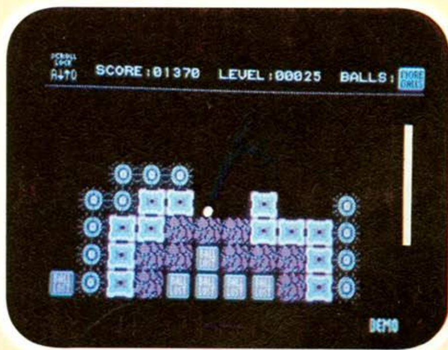
(rg)



Bildschirmfoto: NES

Dribbeln, passen und einen Korb werfen. Dies alles in einer irren Geschwindigkeit bietet Double Dribble.





Best.-Nr. 5 1/4" Disk. 129 Best.-Nr. 3 1/2" Disk. 185
Für MS-DOS erhältlich

49,-DM*

PC-SPIELEBOX NO.1

BIMBO II

Das Geschicklichkeitsspiel für den PC überhaupt!
Wie in einem Squashcourt spielen Sie einen Ball von rechts nach links durch einen auf drei Seiten geschlossenen Bildschirm. Auf der offenen Seite müssen Sie mit Ihrem Schläger verhindern, daß der Ball ins Aus geht. Im Spielfeld selbst befinden sich unterschiedliche Hindernisse, die jedes für sich, unterschiedliche Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf haben. So gibt es Blöcke, die dem Spieler, sobald sie getroffen wurden, einen Extraball gutschreiben. Andere wiederum ziehen einen Ball ab, zählen Bonus, verschnellern das Spiel und und und...
Ist es Ihnen gelungen, alle Hindernisse zu beseitigen, gelangen Sie in das nächste Bild von Bimbo, das Sie wiederum mit neuen Hinderniskonstellationen konfrontiert.
Aber Bimbo ist mehr als nur ein Spiel. Mittels des zum Programm gehörenden Editors sind Sie in der Lage, sich genau die Bilder zusammenzusetzen, die Sie gerne spielen möchten.

BOUNCER

Bouncer versetzt Sie hinter das Lenkrad eines ganz besonderen Automobils. Das Bounce'O'mobil kann springen. Daß es dies nicht nur aus Spaß an der Freude tut, wird spätestens beim ersten Felsbrocken klar, der Ihnen den Weg versperrt. Nun sind Sie gefordert, überspringen Sie das Hindernis. Jedoch werden Sie nicht nur durch herumliegende Findlinge gehandicapt. So manche Brücke, die Sie auf Ihrer Fahrt überqueren müssen, ist eingestürzt, tollwütige Vögel versuchen, sich aus der Luft auf Sie zu stürzen, Straßensperren blockieren den Weg, und der rachsüchtige Pilot einer Sportmaschine stellt Ihnen nach.
Wird es Ihnen gelingen, die Staße bis zu ihrem Ende zu fahren?
Bouncer, die PC-Variante eines erfolgreichen Arcade Automaten, wurde 100% in Maschinencode geschrieben.

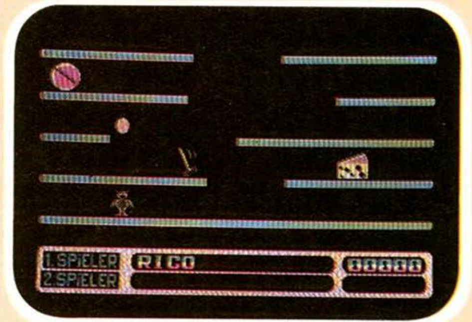
PC-SPIELEBOX NO.2

JACKEY

Hier erwartet Sie ein Geschicklichkeitsspiel der besonderen Art.
Sie steuern einen kleinen Roboter, der von Ebene zu Ebene springen kann. Allerdings stehen diese unter Strom, so daß Jackey versuchen muß, durch die Lücken zu springen, ohne die Ebenen von unten zu berühren. Dabei gilt es natürlich, möglichst nicht die vielen Monster zu berühren, die Jackey das Leben schwer machen. Auf der anderen Seite können Sie auf Ihrem Weg nach oben eine ganze Reihe von Boni einsammeln, die Ihren Score gehörig aufpolieren können. Programmiert von Hartmut Pfarr, dem bekannten DMV-Autor, verspricht Jackey ein echter Renner zu werden. Versäumen Sie also auf keinen Fall die aufregenden Abenteuer des kleinen Roboters Jackey.
Die Abenteuer des kleinen Jackey sind im System MS-DOS erhältlich.

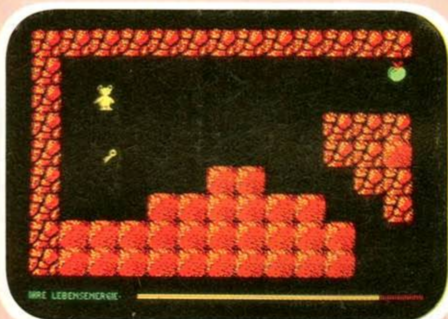
STARVISION

Ein excellentes Shoot'em up auf Ihrem PC!
Besteigen Sie Ihr Schiff und retten Sie den Mond. Außerirdische Kreaturen haben sich dort eingenistet und behindern die Aktivitäten der Menschen. Deshalb ist es jetzt Ihre Aufgabe, den Mond von diesen Wesen zu befreien. Die größte Hilfe bei Ihrer Aufgabe ist Ihr kleines Raumschiff, daß Sie im Verlauf dieses Spieles mit zahlreichen Extrafeatures ausrüsten können. Trotzdem keine einfache Aufgabe, da die Außerirdischen bereits mehrere Stützpunkte eingerichtet haben. Wenn Sie den ersten Sektor gesäubert haben, bekommen Sie einen Bonus und können sich am nächsten versuchen. Starvision verspricht somit viele Stunden spannender Unterhaltung.
Starvision ist im System MS-DOS erhältlich.



Best.-Nr. 5 1/4" Disk. 1291 Best.-Nr. 3 1/2" Disk. 1292

49,-DM*



5 1/4" Disk. Best.-Nr. 186
3 1/2" Disk. Best.-Nr. 187

49,-DM*

Underground Strategie & Action für Ihren PC!

Jetzt neu

Wer denkt, daß unter der Erde tiefer Friede herrscht, der irrt sich gewaltig. Unbemerkt von uns, den oberirdischen Betrachtern, spielt sich unterhalb der Erdoberfläche so manches Drama im Verborgenen ab.

Underground, so der Titel des neuesten Hits von DMV, beleuchtet die Vorgänge unter der Erde. Begleiten Sie den kleinen Maulwurf, den Star dieses Programms, bei seinem heroischen Kampf gegen seine greulichen Feinde, und helfen Sie Ihm, den Ausweg aus den finsteren und lichtlosen Katakomben des Schreckens zu finden.

Doch erwarten Sie keine langweiligen Grabespiele, wie man bei einem Maulwurf vermuten könnte! Spätestens, seit prominente Frösche Eigentumswohnungen bewohnen, haben sich die Standards im Tierleben durchgreifend geändert.

Maulwürfe, die up to date sind, haben Ihr Labyrinth beispielsweise mit hochmodernen Beam-Stationen ausgerüstet, die einen zeitsparenden Transport zwischen abgelegenen Teilen des Systems ermöglichen.

In Actioneinlagen müssen Feinde in ihre Schranken verwiesen werden, die den kleinen Maulwurf zum Fressen gern haben. Eine Landkarte erleichtert die Orientierung innerhalb der jeweiligen Labyrinth-Ebene, diese Karte muß allerdings erst gefunden werden. Bei der Suche ist so mancher Gegenstand zu finden, der das Abenteuer erleichtern kann, so gibt es Nahrung, die die schwindenden Kräfte wieder aufstockt, eine Fackel, mit der lichtscheues Gesindel vertrieben werden kann, kleine Items, die den Maulwurf für kurze Zeit zum unbesiegbaren Superhelden machen, und, und, und.

Wenn Sie Streit mit potentiellen Gegnern anfangen, können Sie Ihre Zielgenauigkeit im Steinwurf unter Beweis stellen, um Ihre Feinde Mores zu lehren.

Wird es Ihnen gelingen, den kleinen Maulwurf aus den Katakomben des Schreckens zu befreien?

Die Abenteuer des kleinen Maulwurfes sind für das System MS-DOS (CGA) erhältlich.

KNOW-PC

Das Spiel für die ganze Familie!

WAS IST
Vendetta ?

BLUTRACHE

SUEDAMERIKANISCHES,
KLEINES NAGETIER

ARTIN	3000
ABINE	3000
ERND	3500
OGI	3000

MARTIN, DU
BIST AN DER
REIHE !

JETZT NEU!

Die Know-PC-Ergänzungsdiskette:
20 neue Wissensgebiete
5 1/4"-Disk *Best.-Nr. 1293*
3 1/2"-Disk *Best.-Nr. 1294*
29,–*



KNOW-PC – Frage- und Antwortspiel der Extraklasse

- kann eine **unbegrenzte** Anzahl von Fragen und Antworten verwalten!
- bietet die Möglichkeit, **eigene** Fragen in einem **selbstgewähltem** Wissensgebiet einzugeben, und zwar mit einem **komfortablen** Editor!
- besitzt eine **Supergrafik!**
- ist spielbar mit 1 bis 4 Einzelspielern oder in Gruppen mit einem Vielfachen davon!
- muß man mit Strategie spielen, da der Beste in jedem Wissensgebiet am Ende noch Zusatzpunkte bekommt!
- verlangt **keinerlei** Programmierkenntnisse!
- wird mit 13 verschiedenen Wissensgebieten ausgeliefert!
- kann auch für andere Zwecke Verwendung finden, z.B. als Vokabeltrainer

Konfiguration:
PC XT/AT mit 512 KByte oder mehr, 1 Diskettenlaufwerk oder Festplatte, MS-DOS ab Version 2.0 oder größer, für Farbgrafik, Monochrom, Hercules oder EGA.
5 1/4"-Disk Best.-Nr. 161
3 1/2"-Disk Best.-Nr. 162

49,-DM*

* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Programme berechnen für das Inland 3,– DM bzw. für das Ausland 5,– DM Porto und Verpackung. – Unverbindliche Preisempfehlung – Bitte benutzen Sie die Bestellkarte.

Bücher
Software
Zeitschriften
Postfach 250
3440 Eschwege

DMV
Daten- und Medienverlag

Winter Games

System: Atari VCS
Hersteller: Epyx
Preis: ca. DM 50,–



Bildschirmfoto: Atari VCS

Der Klassiker auf dem Klassiker!

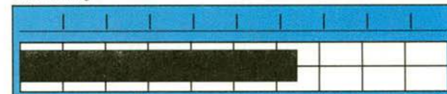
Ein Klassiker im Computerspielbereich hat seinen Weg zum Klassiker im Telespielbereich gefunden. Winter Games von Epyx hat im Computerbereich Standards gesetzt. Gespannt war ich darauf, wie die Umsetzung dieses Spieles für das Atari VCS ausfallen würde.

Um es vorweg zu sagen, ich habe nicht viel erwartet, da ich die technischen Möglichkeiten des VCS sehr gut kenne. Aber es ist immer wieder schön, positiv überrascht zu werden. Natürlich mußten auf dem VCS gegenüber der Originalversion einige Abstriche gemacht werden. So gibt es hier zum Beispiel nur vier der insgesamt acht Disziplinen, welche im Original enthalten waren. Diese wären Ski-Springen, Bobfahren, Ski-Slalom und Abfahrtslauf. Erster Eindruck des Spiels im Bereich der Grafik: Wahnsinn! Wie machen die das nur? Die Grafiken sind wirklich gut gelungen. Auch die Animation ist, wenn man bedenkt, daß das VCS nur 128-Byte-RAM für bewegte Objekte hat, recht ordentlich gelungen. Eine Schwachstelle ist der Sound, aber das ist bei Atari aus irgendwelchen Gründen Standard.

Das Spiel an sich braucht sich hinter dem Original nicht zu verstecken. Zusammenfassend möchte ich sagen, daß diejenigen Leser, welche nur ein VCS besitzen, sich Winter Games ruhig einmal anschauen sollten. Wer allerdings neben dem VCS einen Computer besitzt, der sollte bei seinen Computerolympiaden bleiben.

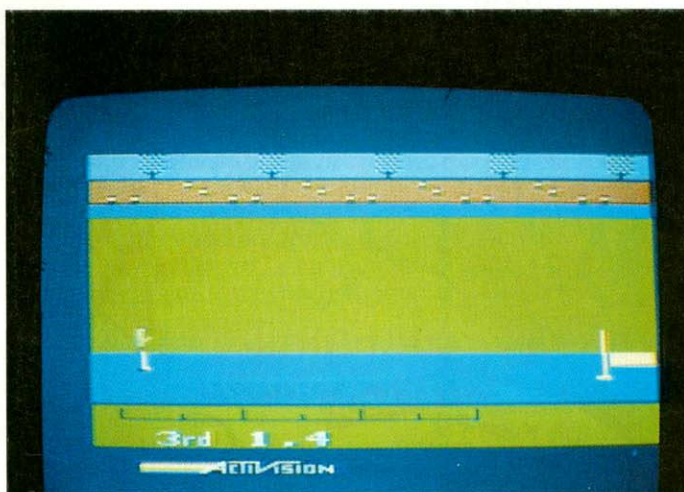
(rg)

Unsere Meinung



Decathlon

System: Atari VCS
Hersteller: Activision
Preis: ca. 50,– DM



Bildschirmfoto: Atari VCS

Decathlon leitete eine neue Ära der Computerspiele ein: die Olympiaden.

Der Joystick-Killer

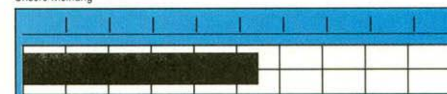
Decathlon ist zwar schon über vier Jahre alt, doch es wurde jetzt neu veröffentlicht und ist immer noch einen Test wert. Decathlon war eine der Vorreiter-Cartridges bei den Sportspielen überhaupt.

Noch heute kommen neue Versionen von Olympiaden auf den Markt. Wie der Name schon sagt, müssen folgende zehn Disziplinen durchkämpft werden, um sich einen Platz auf dem Treppchen zu sichern: Weit- und Hochsprung, Kugelstoßen, 110-Meter-Hürden, Diskuswerfen, Stabhochsprung, Speerwurf, 100-, 400- und 1500-Meter-Lauf. Neue Höchstleistungen konnten dadurch erzielt werden, daß der Joystick ständig von rechts nach links bewegt wurde. Je schneller und konstanter, desto höher wurde die Geschwindigkeit des "Alter ego" auf dem Schirm.

Die grafische Realisierung des Programms ließ für heutige Verhältnisse zu wünschen übrig, war aber für damalige sensationell. Decathlon war das erste Programm, bei dem sich zeigte, daß Computerspielen anstrengend sein kann. Es ist ein Spiel, welches man auch heute noch empfehlen kann und das in keiner VCS-Sammlung fehlen sollte.

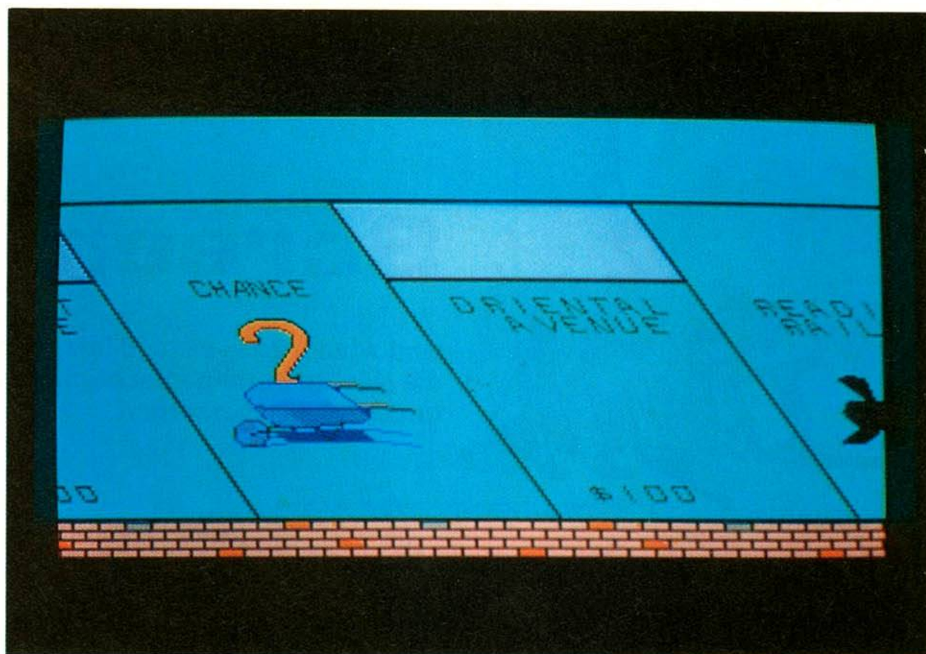
(rg)

Unsere Meinung





System: Sega
Preis: ca. 99,– DM



Bildschirmfoto: Sega

Geld ist nicht alles!

Das wär es nun, das Spiel für die ganze Familie. Sega hat Monopoly für das Master System umgesetzt. Gespannt auf das Ergebnis dieser Bemühungen, setzten wir uns mit drei Redakteuren an unsere Konsole und fingen an zu spielen. Wir konnten sofort feststellen, daß alle Features des Originalspiels, welches eigentlich jedem bekannt sein sollte, vorhanden waren. Aber bringen wir doch lieber für diejenigen unter unseren Lesern, welche in den letzten 50 Jahren eingefroren waren, einen kurzen Überblick, um was es bei Monopoly geht. Sie sind ein einsam auf sich selbst gestellter Mensch, der glaubt, Geld und Reichtum sei alles, was man braucht. So kämpfen Sie sich zusammen mit Ihren Mitspielern über ein quadratisches Spielbrett und versuchen, Ihr Anfangskapital zu vermehren. Dieses können Sie dadurch erreichen, indem Sie Straßen kaufen und diese bebauen. Sollte nun einer der Mitspieler auf eine Ihrer Straßen kommen, so können Sie Miete kassieren.

...oder vielleicht doch?

Auf diese Art und Weise vermehren Sie Ihr Finanzkapital, allerdings sollten Sie darauf achten, daß es – wie im richtigen Leben auch – Regeln gibt, an die man sich halten sollte.

Bei Mißachtung kann es passieren, daß Sie im Gefängnis landen. Kommen wir nun zur Sega-Version des Spiels. Sie kann mit bis zu zehn (!) Spielern gespielt werden. Alle Vermögenskonten, Straßen, Bank etc. werden vom Computer verwaltet.

Die Kontrolle des Spiels wird über einen Controller geregelt. Vor jedem Zug hat man die Option, bestimmte Aktionen durchzuführen, wie z.B. eine Hypothek aufzunehmen, eine Straße zum Verkauf anzubieten usw.

Sollte man während des Spiels auf eine Straße kommen, an der der entsprechende Spieler nicht interessiert ist, so wird diese per Auktion verkauft. Hier kann dann jeder mitbieten und versuchen, die Straße zu bekommen. Die grafische Realisierung ist ansprechend gestaltet. Wird eine Figur bewegt, so sieht man in einer Seitenansicht, wie sich die Figur von einer Straße zur anderen begibt. Neben der Grafik wird das Spiel von einer abwechslungsreichen Musik untermalt.

Fazit

Monopoly ist im Original ein Brettspiel und bis jetzt haben Umsetzungen von Brettspielen doch immer irgendwo gekränkelt. Klar, es fehlte ein gewisser Touch. Bei Monopoly bin ich nun der Meinung, daß diese Cartridge diesen Touch hat. Würden wir jetzt auf den Winter zugehen, würde ich glatt sagen, Monopoly ist eine Cartridge für die ganze Familie für lange Winterabende. Okay, wir haben zwar keinen Winter, aber trotzdem ist Monopoly zu empfehlen. Was mich etwas stört, ist, daß das Programm peinlichst genau auf die Regeln achtet. Schummeln ist hier nicht. Aber sonst ist Monopoly rundherum gut gelungen und kann empfohlen werden.

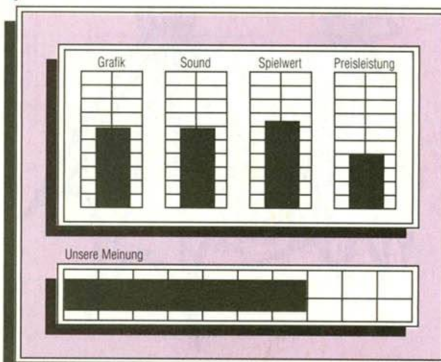
(rg)



Bildschirmfoto: Sega



Sollten Sie eine Straße nicht kaufen wollen, so wird diese versteigert.





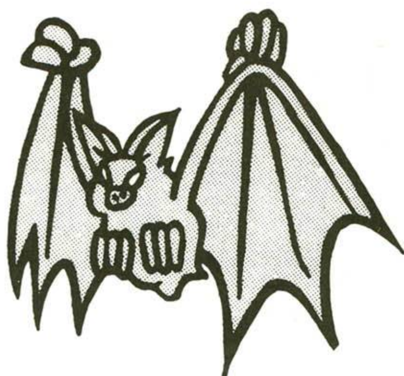
Screen-Tips

Und wieder ging es heiß her bei den Screen-Tips. Wir haben erneut die Nächte durchgemacht, um unsere Leser mit den neuesten Tips und Tricks zu versorgen.

Castlevania

Um im ersten Level mit der Fledermaus fertig zu werden, ist die Axt am hilfsreichsten. In höheren Levels sollten Sie sich jedoch immer den Bumerang beschaffen, weil er die effektivste Waffe ist. Wird er bei der Steinstatue eingesetzt, winkt ein Bonus von 12.000 Punkten. Diesen Bonus gibt es nur, wenn Sie mindestens einen Doppelschuß haben und die Statue gerade mit Feuerbällen wirft. Ebenfalls sehr hilfreich ist der Bumerang beim Kämpfer mit der Axt. Ein schwieriger Gegner ist der Buckelige, aber wenn Sie folgenden Tip beherzigen, wird auch er zum leicht überwindbaren Hindernis. Wenn er springt, müssen Sie unter ihm hindurchlaufen, sich umdrehen und dann von hinten zuschlagen. Manchmal ist es bei den Medusenköpfen sehr wirksam, einfach drauflos zu laufen und zuzuschlagen, was das Zeug hält. Bei Gevatter Tod sollten Sie sich auf die zwei Steine oberhalb des Ausgangs stellen und die Bumerangs von dort aus werfen. Nach einigen generellen Tips zu diesem oder jenem Bösewicht geben wir jetzt ein paar Hinweise für bestimmte Stellen in einigen Levels.

Level 1: Bei der vierten Treppe den letzten Stein auf Kopfhöhe zerschlagen.







Level 2: An der Backsteinwand die unteren zwei Steine zerschlagen. Während der Wassersequenz, kurz bevor Sie wieder hinaufgehen, den letzten Stein in der untersten Reihe zerstören.

Level 3: Bei der Fledermaus liegen zwei Steine, einen davon kaputtschlagen.

Level 4: Eine Treppe hinauf und dort zur Wand gehen, aus dieser zwei Steine herausschlagen und dann hineingehen, jetzt die Treppe wieder herunter. Beim schwarzen Ritter, der in der Grube liegt, sollten Sie bei den acht Steinen, die eine Wand bilden, den obersten zerschlagen.

Level 5: In der fünften Runde kommen irgendwann viele Abgründe und zwei schwarze Ritter, hinter diesen sind 2 * 2 Steine zu sehen, von denen Sie jeweils einen der beiden oberen zerschlagen sollten.

Level 6: Direkt an der Tür sollte der erste Stein, der den Anfang einer Treppe bildet, zerschlagen werden. Schaffen Sie es dann, sich zu der Treppe vorzukämpfen, an der Ihnen die Drachen begegnen, so sollten Sie hier einen der beiden Steine am Boden zerstören.

Level 7: Zu Beginn des siebten Level sind (mal wieder) 2*2 Steine etwas über Kopfhöhe, von denen die ersten Buckeligen herunterkommen. Hier sollten Sie einen Stein des ersten Paares zerschlagen. Beim letzten Loch gibt es eine Viererreihe, hier den letzten Stein in der Reihe zerstören und sich dort hinknien.



Level 8: Kommen Sie nach der Treppe in den nächsten Screen, so sollten Sie sich dort vor der zweiten Kerzen hinknien.

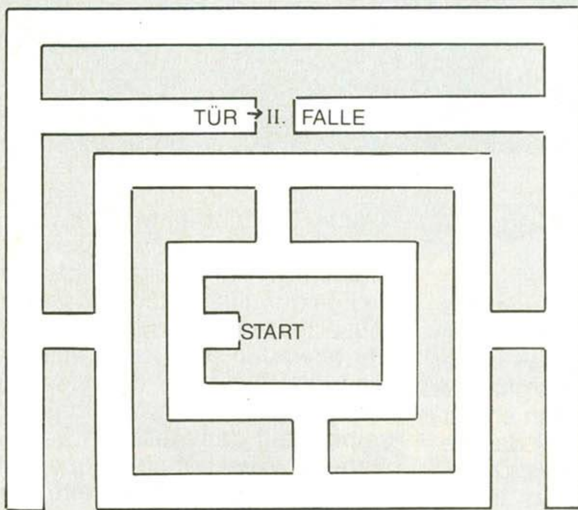
Level 12: Als erstes das Skelett vernichten und dann den Stein in der zweiten Stufe zerschlagen.

Das waren alle Tips, die wir für Castlevania auftreiben konnten. Und eigentlich waren es auch alle Tips, die wir für diese Ausgabe haben. Außerdem sind hier auf den Seiten noch die Karten für die Dungeons Mahura, Naula und Caminfet aus dem Sega-Hit Fantasy Star.

(rg)

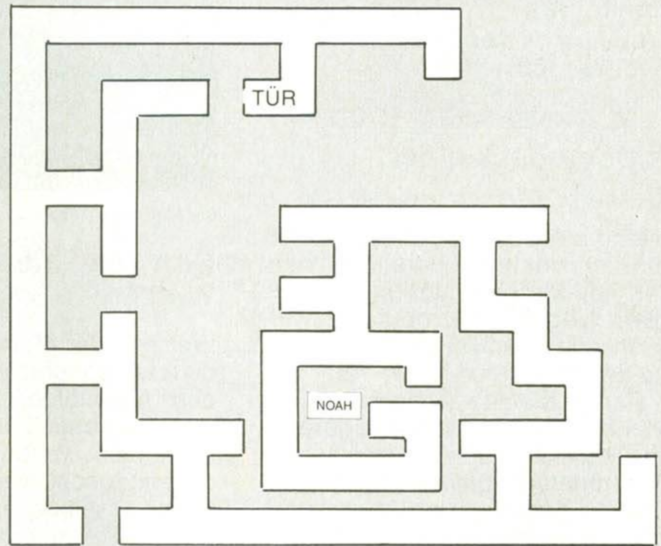
MAHURA

I. EBENE



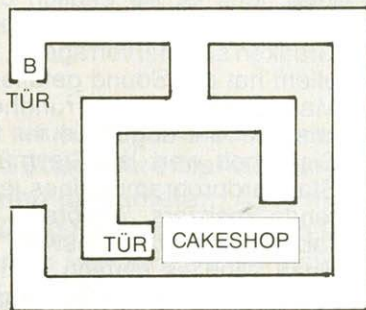
MAHURA

II. EBENE



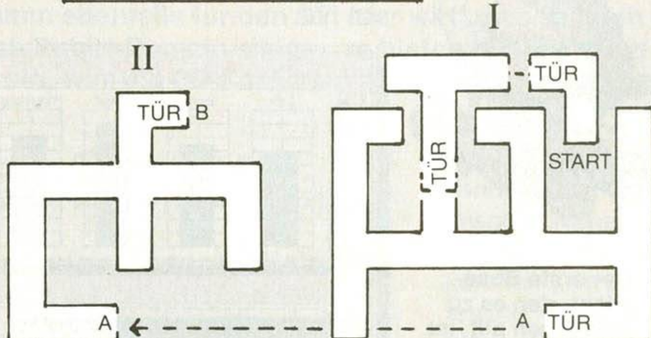
Dungeon
CAMINEET
START

III



NAULA

I–III



Dungeon
SÜD

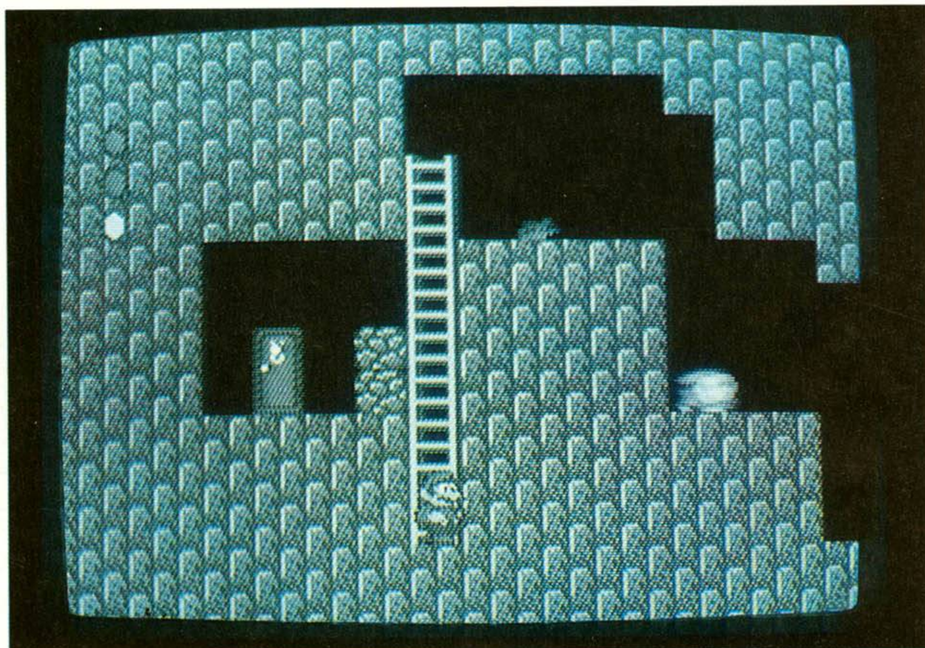
v. PAROLIT

START

ODIN

Super Mario Bros. 2

Mario Madness



Bildschirmfoto: NES

System: NES
Hersteller: Nintendo
Preis: ca. 100,– DM

Das Comeback einer Legende

Nun sind sie also wieder da, die Mario-Brüder. Nachdem bereits mit dem ersten Teil Millionen auf einem ganz legalen Weg süchtig gemacht wurden, schickt sich der zweite Teil an, diese Sucht fortzusetzen. Aber zuerst einmal die Story. Nachdem der brave Mario seine Prinzessin gerettet hatte, legte er sich hin, um seinen wohlverdienten Schlaf nachzuholen, der ihm in seinen vielen Abenteuern fehlte. Doch als er anfing zu schlafen, hatte er einen Traum. In diesem Traum sah er eine lange Treppe, die zu einer Tür führte. Als er diese Tür öffnete, sah er eine Welt, wie er sie sich nie vorstellen konnte und hörte Stimmen sagen: "Willkommen im Land Subcon. Wir haben auf dich gewartet. Hilf uns! Unser Land wird vom bösen Wart beherrscht, du bist unsere einzige Hoffnung". Am nächsten Morgen erzählte Mario seinen Freunden von diesem Traum, und sie beschlossen, auf einem nahen Berg zu picknicken. Neben der Picknickstelle befand sich eine Höhle. Als sie diese betraten, sahen sie eine lange Treppe, die zu einer Tür hinaufführte...

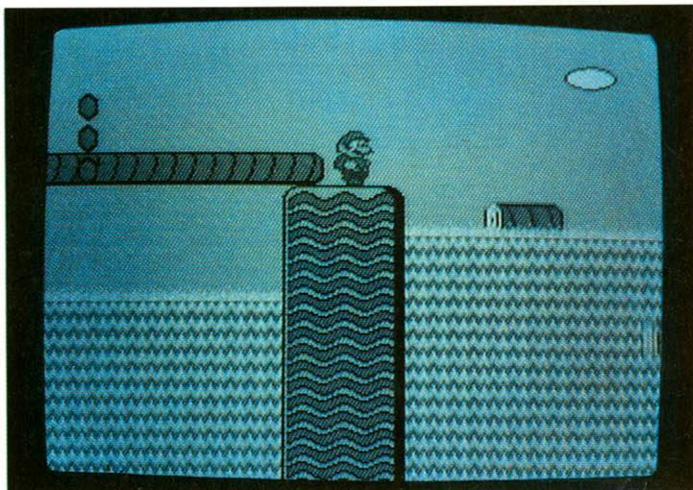
Gibt es hier die Negativ-Welt?

Wer nun der Meinung ist, Super Mario 2 wäre nichts weiter als ein einfacher Nachfolger, bei dem es außer ein paar neuen Levels nichts gibt, der sollte nicht weiterlesen, denn er würde enttäuscht werden. Fast das gesamte Spielkonzept von Super Mario wurde überarbeitet. Ging es im ersten Teil nur von links nach rechts, so geht es jetzt auch noch nach oben. Damit Mario sich seiner Feinde erwehren kann, muß er Gemüse aus dem Boden ziehen und damit nach ihnen werfen. Ab und zu kommt anstelle von Gemüse ein Bonusgegenstand aus dem Boden, den Mario gebrauchen kann. Da gibt es Uhren, die die Feinde dazu bringen, stehenzubleiben, oder eine Bombe, mit deren Hilfe Mario Wände entfernen kann. Und ganz selten bekommt er ein Elixier, das ihm eine Tür erscheinen läßt. Geht er durch diese hindurch, befindet er sich in der Subcon-Unterwelt (vielleicht die berühmte Negativ-Welt). Hier gibt es Münzen, Extraleben, Power Up und vieles mehr. An diesem Ort sollte Mario sich nur kurze Zeit aufhalten. Hat er mal kein Gemüse zu Hand, mit dem er seine Gegner bewerfen kann, so besteht auch die Möglichkeit, auf die Widersacher zu springen, diese anzuheben und selbige auf den Rest der Feinde zu werfen. Wie bereits Super Mario Bros., steckt auch der zweite Teil voller Geheimnisse, die es noch zu erforschen gibt. Die Optionen sind in so großem Maße vorhanden, daß es den Rahmen dieser Review sprengen würden, müßten wir sie alle aufzählen.

Fazit

Sehnsüchtig wurde sie erwartet, die Fortsetzung des Nintendo-Klassikers, jetzt ist sie endlich erhältlich. Das Warten hat sich gelohnt. Die Grafiken sind hervorragend, doch vor allem hat der Sound gefallen. Super Mario Bros. 2 ist eine rundherum gelungene Cartridge, die ihr Geld mit Sicherheit wert ist. Sie müßte zum Standardprogramm eines jeden Nintendo-Besitzers gehören. Prädikat "absolut empfehlenswert". Mehr Spaß kann es einfach nicht geben, wie der Test dieser Cartridge bewiesen hat.

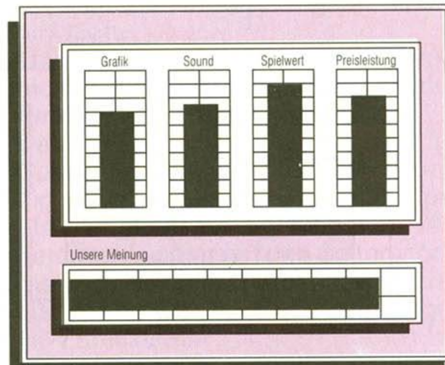
(rg)



Bildschirmfoto: NES



Der erste Bösewicht, den es zu beseitigen gilt, ist noch verhältnismäßig harmlos.





PD-Kaskaden

Wieder einmal wollen wir einen Streifzug durch die Produkte des PD- und Shareware-Marktes unternehmen, um Ihnen eine Kaufentscheidung darzubieten. Aber nicht nur Spiele sind angesagt, nein, auch nützliche Dinge für Ihren Rechner sollen heute unter die Lupe genommen werden. Da wäre zum Beispiel das Chemieprogramm für den ST, die Utilities für den Amiga oder das Mal- und Zeichenprogramm ebenfalls für den ST; hier wird dem Kunden gezeigt, daß auch Public Domain einiges zu bieten hat. Schauen Sie doch mit herein, was die PD-Kaskaden zu bieten haben.

Maxon ST Disk # 52
System: Atari ST/Colormonitor

Bausteine unserer Welt

Die vorliegende Diskette von Maxon entführt den geneigten Betrachter in die Welt der Moleküle. Allerdings, um dies gleich an dieser Stelle einzuflechten, es sind schon einige Vorkenntnisse physikalischer bzw. chemischer Natur notwendig, um sinnvoll mit dem Programm arbeiten zu können. Es wartet nämlich mit Features auf, die wir bei einer PD-Software nie in diesem Ausmaß vermutet hätten. Ein Infofile gibt genaue Hinweise, wie die Möglichkeiten optimal genutzt werden können. Es empfiehlt sich, zumindest einen Ausdruck dieses Files parat zu haben, um nicht immer wieder von neuem diese Datei aufrufen zu müssen. Die Möglichkeiten, derer man sich mit Hilfe von Molekül bedienen kann, sind derart reichhaltig, daß es den zur Verfügung stehenden Rahmen bei weitem sprengen würde, auf jede dieser Einzelheiten einzugehen.

Molekül hat nun prinzipiell die Aufgabe, Atome und deren Bindungen darzustellen. Ob es gilt, die räumliche Struktur komplexer Kohlenwasserstoff-Verbindungen darzustellen oder ein stereoskopisches Bild eines bestimmten Moleküls, ob eine 3D-Darstellung oder die Berechnung von Winkelradien in komplexen Strukturen, Molekül läßt keinen im Regen

stehen, vorausgesetzt, Sie sind in der Lage, das Programm korrekt zu bedienen. Dies wird spätestens dann schwierig, wenn man versucht, selbst Moleküle zu entwerfen. Hier sind dann schon fundierte Kenntnisse vonnöten, wenn man nicht nur bunte Bilder erzeugen will, sondern Ernsthaftes plant. Wer allerdings über tiefergehende chemisch/physikalische Kenntnisse verfügt, dem bieten sich weitreichende Möglichkeiten der Darstellung, Berechnung und auch Komposition von Molekülen. Fast jeder für ein Molekül relevante Faktor kann hier nun eingestellt werden, ob der Abstand zwischen zwei Atomen oder deren Winkel zueinander, die Bindungsart, oder ein spezielles Isomer. Ein weiterer Clou ist die 3D-Darstellung: Mit Hilfe einer geeigneten 3D-Brille entstehen so Ansichten von Molekülen, die sehr plastisch aussehen. Natürlich können Sie sich das entsprechende Molekül aus jeder denkbaren Perspektive betrachten.
Zusammenfassend wäre zu sagen, daß Molekül ungeahnte Möglichkeiten birgt. Aber, wie gesagt, es sind schon Vorkenntnisse erforderlich, will man verwertbare Ergebnisse erzielen. Diejenigen, die über diese Kenntnisse verfügen, finden einen genialen Helfer bei Molekülbetrachtungen. Value for Money ist hier auf jeden Fall gewährleistet.

(mm)

Digital Marketing PD-Disk A0D
System: Amiga

Utilities, die jeder haben sollte

Auf dieser Diskette befinden sich jede Menge Utilities, die wir der Übersichtlichkeit wegen in etwas anderer Form präsentieren wollen. Doch nun zu den Programmen, die auf dieser Diskette enthalten sind:

Radwar Enterprises Viruskiller
Nach dem Start dieses Programmes werden die nachfolgend eingelegten Disketten bei der automatischen Kennung auf Viren untersucht. Sollte sich keiner dieser unbeliebten Gäste auf Ihrer Diskette breitgemacht haben, kann die nächste Diskette eingelegt werden. Ein vorhandener Virus wird erledigt. Vorsicht jedoch bei kommerzieller Software, denn eine Zerstörung wichtiger Daten könnte die Folge sein!
Der REV erkennt den Byte Bandit, soll aber auch vor SCA-Viren nicht zurückschrecken.

Byte Warrior Creator
Zugegeben, ein heikles Thema. Wir wollten aber auf jeden Fall auf dieses Programm hinweisen. Um eventuellen Anfragen vorzubeugen, was ein Virusgenerator auf einer käuflich erwerbbaren Diskette zu suchen hat, sei gesagt, daß man auch irgendein Virusprogramm zum Testen von Viruskillerprogrammen benötigt. Wer plant, eigene "Desinfektionsprogramme" zu schreiben, kann mit diesem Virus-Creator seine Programmierfähigkeit unter Beweis stellen.
Das Programm schreibt auf alle neu eingelegten Disketten den BYTE-WARRIOR-Virus. Wir haben bis jetzt noch nicht herausgefunden, inwiefern sich dieser bemerkbar macht, bis auf die Infizierung weiterer Disketten und die Zerstörung des Bootblockes. ACHTUNG: Der BYTE WARRIOR wird vom Radwar Enterprise Viruskiller nicht erkannt!

Antibiotica
Hinter diesem Namen verbirgt sich ein weiteres Utility zur Erkennung und Beseitigung von Viren. Antibiotica zeigt den Inhalt von Track 0 auf beiden Diskettenseiten und installiert bei Bedarf den Bootblock. Das Programm unterstützt bis zu vier Laufwerke.

Virus-Protector III
Der Virus-Protector III liest von den Disketten in den Laufwerken DF0: bis DF3: den Bootblock und zeigt folgende Systeme oder die eventuell vorhandenen Viren an:

a) Protected Bootblock
b) Normal DOS-Disk
c) Not installed
d) Bootblock in Use
e) Old Virusprotector
f) SCA-Virus
g) Byte Bandit-Virus
h) Byte Warrior-Virus

Nach dem Einlesen des Bootblockes kann dieser, mit einem Schutz versehen, wieder auf die Diskette zurückgeschrieben werden (Vorsicht bei kommerzieller Software). Ist der Bootblock installiert, wird bei einem RESET oder Neustart dieser Diskette ein Virusfinder im RAM installiert, der, bevor die Workbench-Hand erscheint, sich durch einen akustischen und optischen Wink bemerkbar macht. Wird eine infizierte Diskette eingelegt, erscheint ein Alert mit Warnung, mit dessen Hilfe man die Disk desinfizieren oder aber auch den Virus ignorieren kann.

Dieser Virusfinder erkennt den Byte Bandit, SCA-Viren und den Byte Warrior.

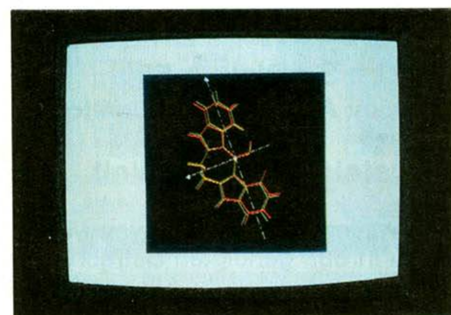
Uhr-Virus-Checker
Dieses Viren-Detektor-Programm untersucht das Uhr-RAM, bei vorhandener RAM-Erweiterung mit integrierter Echtzeituhr, nach einem festsitzenden Virus.

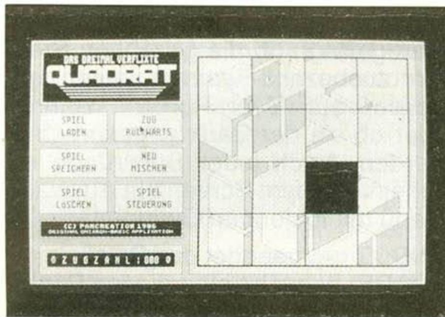
Tristar-Viruskiller V1.0
Dieses Programm erkennt Viren sowohl auf Diskette als auch auf der RAM-Disk und zeigt den Inhalt des Bootblockes als ASCII-Code auf dem Bildschirm an. Bei Bedarf kann der Benutzer seine Disketten mit einem neuen Bootblock installieren. Tristar unterstützt bis zu vier Laufwerke.

Bootblock-Backup-Archiver
Das Programm erstellt ein Backup des Bootblockes auf Diskette. Dies ist wichtig bei kommerzieller Software, die den Virusfinder nicht verträgt bzw. kopiergeschützt ist. So kann der Benutzer eine Sicherheitskopie des Original-Bootblockes erstellen, die gewährleistet, kommerzielle Produkte (insbesondere bei Spielen) bei Befall eines Virus wieder lauffähig zu machen.

Viruskontrolle (Memory)
Ein weiteres Programm, welches das gesamte RAM nach den bisher bekannten Viren untersucht und diese, falls vorhanden, meldet.

(Jürgen Borngießer)





Maxon ST Disk # 66

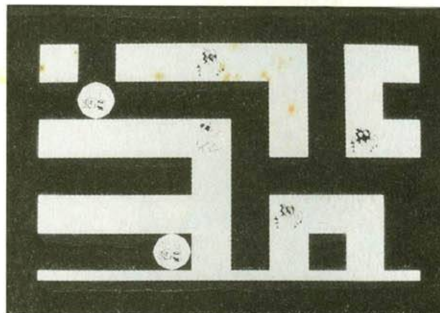
System: Atari ST/Monochrommonitor

Zwei Spiele sind auf dieser Diskette enthalten, die Langeweile ein Fremdwort werden lassen. Beide Programme sind in Omikron-Basic geschrieben und als Source-Code auf der Diskette enthalten.

Zum einen wäre da Quadrat, eine Computerumsetzung der Verschiebe-Fix-Spiele. Es gilt, aus sechzehn vermischten Spielsteinen durch Verschieben der einzelnen Steine wieder ein zusammenpassendes Bild herzustellen. Die Schwierigkeit liegt nun darin, daß immer nur ein Feld frei ist. Hier ist Gehirnakrobatik gefragt. Die hochauflösende Grafik ist vom feinsten, worauf es bei diesem Puzzlespiel natürlich auch ankommt.

Die jeweilige Anzahl der bereits getätigten Züge ist jederzeit auf dem Bildschirm zu sehen. Zudem bestehen Optionen, die zulassen, daß ein neues Motiv geladen werden kann oder ob Zahlen bzw. Buchstaben auf den einzelnen Steinen verwendet werden. Unter anderem kann hier auch der Piepston, der bei jedem Zug ertönt, ab- bzw. angeschaltet werden. Die einzelnen Spielstände können jederzeit abgespeichert und eingeladen werden. Für ganz Ungeduldige besteht die Möglichkeit, sich die Lösung des Problems anzuzeigen. Haben Sie sich in einem Zug vertan, können Sie durch Anklicken eines Requesters den zuletzt getätigten Zug zurücknehmen. Die Steuerung dieses Programms erfolgt durch die Maus.

Maziacs nennt sich das zweite Spiel auf dieser Diskette. Hier handelt es sich um ein tastaturgesteuertes Abenteuer-Labyrinthspiel, das über eine hervorragende Grafik verfügt. Auf der Suche nach einer Goldtruhe muß der kleine Pixelheld einige Hindernisse überwinden. So warten im Labyrinth verschiedene Spinnen darauf, ihm das Leben schwer zu gestalten. Bei jedem Kampf mit einer Spinne verliert der Spieler an Lebensenergie, die am unteren Bildschirm angezeigt wird. Diese kann man durch Aufsammeln von Nahrungssymbolen wieder herstellen. Als hilfreich erweisen sich im Labyrinth verstreute Schwerter, wenn man einen Zweikampf mit einer Spinne ohne größeren Schaden überstehen will. Um den Weg zum Ziel ohne größere Umwege zu gestalten, kann man verschiedene Gefangene befragen, die dem Spieler die direkte Route anzeigen. Drückt der Spieler auf die Space-Taste, erscheint eine Karte mit der jeweiligen Anzeige der momentanen Position. Der Programmierer hat bei der Erstellung dieses Programmes viel Liebe zum Detail walten lassen. Bleibt der Spieler z.B. zu lange an einer Stelle, legt sich der



Pixelheld nieder und beginnt lautstark zu schnarchen, dies wird durch die Darstellung einer Säge angezeigt. Auch die Fights mit einer Spinne sollte man sich nicht entgehen lassen. Im Menüscreen kann man sich über das Spiel informieren und zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen. Im großen und ganzen ist Maziacs ein Spiel, das durchaus empfehlenswert ist.

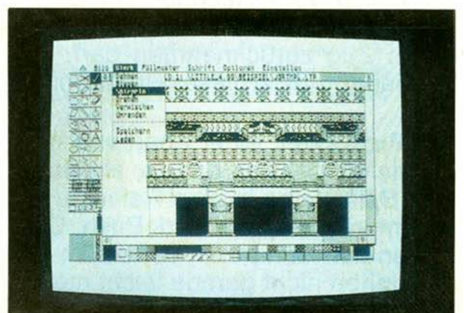
Maxon ST Disk # 165

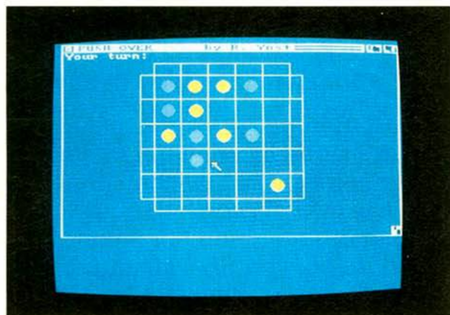
System: Atari ST/Monochrommonitor

Little Painter 4.0 – das Zeichengenie für wenig Geld

Daß Gutes nicht teuer zu sein braucht, beweist das Mal- und Zeichenprogramm auf dieser Diskette. Dieses Programm fällt in den Shareware-Bereich; der Benutzer kann sich eine Anleitung und den Service des Update für 20,– DM erkaufen.

Die Steuerung erfolgt größtenteils per Maus und ist somit recht einfach zu bedienen. Die üblichen Funktionen, wie man sie von herkömmlichen Zeichenprogrammen her kennt, wurden durch einige Spezialfeatures ergänzt. Auch die Aufmachung läßt auf die Anlehnung an andere Malprogramme schließen. Auf die üblichen Funktionen wie Fill, Kreise, Quadrate und Textdarstellung, etc., die durch ersichtliche Symbole angesprochen werden können, wollen wir nicht genauer eingehen. Blockoperationen (Dehnen, Biegen, Spiegeln, Drehen, Verwischen, Umranden) ermöglichen die Manipulation von bereits bestehenden Makros, die ebenfalls unter diesem Menüpunkt geladen bzw. abgespeichert werden können. Erweiterbare Füllmuster können problemlos in die Zeichnung übernommen werden. Eine Sache ist uns positiv aufgefallen: Little Painter arbeitet mit drei verschiedenen Fenstern, somit lassen sich relativ leicht dreidimensionale Objekte erstellen. Hier besteht die Möglichkeit, zwei Fenster übereinander zu legen, um so komplexe Grafiken einfach erstellen zu können. Hierbei muß aber auch erwähnt werden, daß das erstellte Bild auch als Vollbild auf den Monitor zu bringen ist. Die Lupenfunktion arbeitet in drei verschiedenen Stufen, eine Option, die auch nicht jedes Zeichenprogramm enthält. Little Painter unterstützt die Ausgabe auf 8/9- und 24-Nadeldruckern im DIN A5 oder DIN A4. Im Menüpunkt "Glätten" können auch Zwischenwerte berechnet werden, dadurch ergibt sich eine verbesserte Druckqualität, also quasi eine erhöhte Druckauflösung. Eine weitere Besonderheit, die dieses Programm besitzt, ist die des komprimierten Abspeicherns der Grafiken sowie der eingebaute Font-Editor. Al-





les in allem ist Little Painter 4.0 gar nicht so "klein", wie es der Name besagt. Hier wird dem Atari-User ein Werkzeug in die Hände gelegt, das mehr als nur ein herkömmliches Mal- und Zeichenprogramm hergibt. Störend ist nur die Tatsache, daß bei der Undo-Funktion nicht nur unmittelbar der letzte Befehl gelöscht wird, sondern alle Linien der zuletzt angewählten Option. Als Beispiel: Sie zeichnen einige Ellipsen und wollen diese mit Kreisen füllen. Haben Sie sich bei dem letzten Kreis verzeichnet und wählen die Undo-Funktion, verschwinden alle Kreise auf dem Bildschirm. Ein Manko, das aber durch die vielfältigen Optionen dieses Programmes aufgewogen wird.

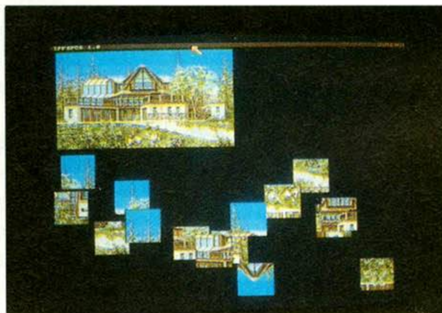
Kickstart Nr. 64
System: Amiga

Strategiespiele für einsame Stunden

Diese Diskette birgt einige Strategiespiele, die es in sich haben. Backgammon dürfte wohl jedem hinlänglich bekannt sein, deswegen möchten wir nicht allzusehr darauf eingehen. Gespielt wird diese Backgammonversion gegen den Computer, bei der auch ein wenig geschummelt werden darf. In der Kopfzeile kann nämlich der Menüpunkt "Cheating" aktiviert werden, worauf man sich vom Rechner einen Zug vorschlagen lassen kann bzw. auch einen Zug zurücknehmen darf. Geschrieben wurde dieses Programm in C.

Bei Push Over, einer Abart von "Vier Gewinnt", geht es darum, als Erster fünf Spielsteine in eine Reihe zu bekommen. Gespielt wird Push Over gegen den Computer, der einem das Gewinnen nicht gerade leicht macht. Hinzu kommt, daß man die Spielsteine nicht nur von oben einwerfen kann, sondern von allen vier Seiten des Spielfeldes. Ist eine Reihe schon mit Spielsteinen belegt, können trotzdem noch Steine nachgeschoben werden; daraufhin verschwindet der dem eingeschobenen Stein gegenüberliegende. Somit kann es sehr schnell passieren, daß der Gegner in eine Position kommt, die zum schnellen Spielende führen kann.

Die letzten beiden Strategiespiele (Puzzle Pro und IFF2PICS) auf der Kickstart Nr. 64 sprechen die Freunde des Puzzlespieles an. Hier kann sich jeder sein individuelles Puzzle gestalten. Eine bereits bestehende IFF-Grafik kann eingeladen und in viele Einzelteile zerlegt werden. Der Schwierigkeitsgrad variiert dadurch, daß die Anzahl der einzelnen Puzzleteile sich erhöht und jeder Zug eine Zeiteinheit darstellt. Doch selbst bei der einfachsten Stufe stellen sich bestimmte Schwierigkeiten dadurch



ein, daß die einzelnen Teile auch gedreht werden können. Natürlich darf hier auch kein Modus fehlen, in dem man sich anzeigen lassen kann, wie das Gesamtbild aussieht. Schummeln bedeutet jedoch Zeitstrafe.

Rainer Wolf Disk RW 8
System: Amiga

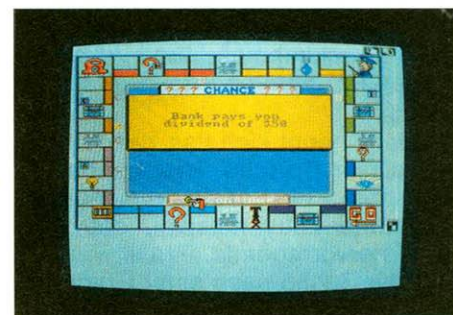
Monopoly

Eine schöne Umsetzung des berühmten Brettspieles liegt auf der RW 8 vor. Der Spieler tritt gegen drei vom Computer gesteuert fiktive Personen (Andy, Betty und Chip) an. Leider ist auf dieser Diskette die amerikanische Version vorhanden, kann aber, da das Programm im Source-Code in Amiga-Basic geschrieben wurde, leicht auch ins deutsche Format umgewandelt werden.

Gleich zu Anfang des Spieles wird man gefragt, ob die gezahlten Steuern ausbezahlt werden, wenn ein Spieler auf "Frei Parken" kommt, oder ob sie der Bank zugesprochen werden. Nach jeder Spielrunde erscheint auf dem Screen ein Auswahlmenü mit folgenden Optionen:

END	– beendet das Spiel.
TRADE	– wählt man diesen Punkt, kann man mit den Mitspielern Handel treiben.
INFO	– zeigt den Status der einzelnen Straßen an (Eigentümer, Miete, Häuser, Preis).
PLAY	– mit diesem Befehl geht es zurück ins Spielgeschehen.

Der Rechner wacht mit unbestechlichem Auge über das Kapital der Bank und verwaltet die Konten der Spieler. Ebenso rechnet er automatisch fällige Mietzahlungen aus und zieht sie auch von dem jeweiligen Konto ab bzw. schreibt sie gut. Somit ist die Möglichkeit des Beschummelns leider nicht gegeben. Alle Geldbeträge werden in Dollar ausgegeben, was sich dadurch positiv äußert, daß nicht so hohe Summen auftreten. Wie beim Brettspiel darf der Spieler, der einen Pasch gewürfelt hat, nochmals ziehen. Lediglich Abweichungen zur deutschen Originalversion gibt es, wenn ein Spieler direkt auf "Los" kommt; hier verdoppelt sich die Prämie bei der Computerumsetzung nicht. Nette Kleinigkeiten sind es, auf die der Programmierer bei diesem Spiel Wert gelegt hat. Wird zum Beispiel ein Spieler in das Gefängnis geschickt, kennzeichnet dies eine sich drehende Polizeileuchte. Bei der Gemeinschaftskarte "Rücke vor, bis ..." erscheint auf dem Monitor eine kleine Dampflokomotive, die von einem Windowrand zum anderen fährt. Gerade diese Kleinigkeiten sind es, die das gesamte Spiel etwas auflockern. Die gebauten Häuser werden durch Zahlen auf den je-



weiligen Straßen gekennzeichnet. Sollte ein Spieler in Geldnöte kommen, bestimmt der Rechner automatisch, für welche Straßen Hypotheken aufgenommen werden.

Unserer Meinung nach (das ist natürlich absurd) ging es bei unserem Spiel nicht ganz mit rechten Dingen zu, da Andy und Betty gleich gemeinsame Sachen machten, und Chip bekam von uns den Spitznamen "Knastbruder Chip", da er sich die meiste Zeit im Gefängnis aufhielt.

Im großen und ganzen hat uns diese Monopolyumsetzung sehr gut gefallen, obwohl die Schlußsequenz (wenn man pleite ist) mit dem einfachen "Basic-OK-Prompt" etwas dürftig geraten ist.

Hier hätte sich der Programmierer, der, wie oben schon erwähnt, Wert auf nette Kleinigkeiten gelegt hat, noch etwas einfallen lassen können.

FONTASTIC

System: MS-DOS

Neue Zeichensätze für Ihren Drucker

Font-Generator und Druckertreiber sowie ein umfangreiches Handbuch als Textdatei: Anwenderherz, was willst Du mehr?

Sie besitzen einen Epson-Drucker oder kompatiblen? Sie möchten gelegentlich ausgefallene Einladungen oder Glückwunschkarten verschicken? Ihre Berichte sollen eine persönliche Note bekommen?

Dann dürfte FONTASTIC genau das richtige Programm für Sie sein.

Ihr Computer ist nicht mit einer Grafikkarte ausgestattet? Das macht gar nichts, denn FONTASTIC arbeitet im Textmodus.

Das FONTASTIC-Paket besteht aus drei Programmen, dem Fontgenerator IHSFONT, dem Utility-Programm IHSUTIL und dem Druckprogramm IHSPRINT. Da FONTASTIC keinen Texteditor beinhaltet, sind Sie gezwungen, mit Ihrem Textverarbeitungsprogramm einen Text zu editieren und die Steuerzeichen, die FONTASTIC versteht, einzufügen. Mit etwas Übung geht das schnell und reibungslos vonstatten. Da schon einige komplette Fonts mitgeliefert werden, sollten Sie diese für einen ersten Versuch verwenden. Zuvor müssen Sie jedoch FONTASTIC mitteilen, ob Sie einen Epson-Drucker oder einen anderen im Menü aufgeführten Drucker betreiben wollen. Danach starten Sie IHSPRINT und in Sekundenschnelle haben Sie garantiert Ihr erstes Erfolgserlebnis.

Wie schon eingangs erwähnt, befindet sich auf einer der zwei mitgelieferten Disketten eine Datei mit ausführlicher Dokumentation. Unser Rat: Vor Inbetriebnahme des Programms zuerst das Handbuch ausdrucken lassen! Schon dieses zeigt Ihnen sehr anschaulich, da selbst mit FONTASTIC erstellt, was das Pro-

grammpaket so alles kann. Sie werden sicherlich nicht enttäuscht sein.

Wenn Ihnen die mitgelieferten Fonts nicht ausreichen sollten oder Sie eigene Ideen verwirklichen möchten, dann starten Sie den Fontgenerator und machen sich ans Werk.

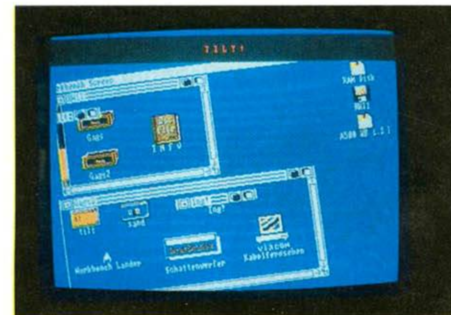
Hierbei wäre noch zu erwähnen, daß die vorhandenen Fonts nach amerikanischem Standard aufgebaut worden sind, das heißt ohne Umlaute und das Fragezeichen.

Da Sie jedoch jedes ASCII-Zeichen verändern und neu definieren können, steht einer "Germanisierung" der Zeichensätze nichts im Wege, im Gegensatz zu manch teurer, kommerzieller Software, die diese Möglichkeit nicht bietet.

Steckbrief

Name: FONTASTIC
Rubrik: Drucker-Utility
Quelle: Ecosoft Waldshut Disks X113
Preis: 28,80 DM
Voraussetzungen: PC XT/AT, Epson- bzw. kompatibler Drucker
Besonderheiten: Deutscher Zeichensatz kann generiert werden
Informationen über Registrierung und Update: Keine Angaben

(Hans-Werner Fromme)



Rainer Wolf Disk RW 11

System: Amiga

Jede Menge Späße

Wollen Sie Ihren Freunden oder Bekannten einen Streich spielen? Mit dieser Diskette sind viele schöne und

FONTASTIC - BEISPIELE

Einige bereits bestehende Fonts:

Gedruckte Kaligraphie - macht sich recht gut !

Was halten Sie von DARKBOLD ?

Eine Schrift, die sogar Kinder lesen koennen: SCRIPT

Zum Abschluss etwas Besonderes: SPECIAL

Weitere Besonderheiten des Ausdrucks:

Wir beginnen noch einmal mit Normalschrift

und etwas grösser !

Nun gibt es einen gemischten Text mit *Kursivschrift* ,
doppelter Weite, Superscript, und **komprimiert**.
Auch unterstrichen und hervorgehoben sind keine
Schwierigkeiten.
Dies waren nur ein paar
Beispiele,

und das ist das Ende

lustige Dinge möglich, die die Amiga-User verblüffen wird. Bauen Sie einfach ein oder zwei Programme in die Startup-Sequence ein, und achten Sie auf die Reaktionen; hier läßt sich allerhand Schabernack treiben. Doch nun näher zu den einzelnen Programmen, die auf dieser Diskette vertreten sind.

Die meisten Programme sind speicherresident und lassen sich nur ausschalten, wenn ein Reset durchgeführt oder der Rechner ausgeschaltet wird. Es können zwar mehrere Programme gleichzeitig ablaufen, jedoch kann es vorkommen, daß bei zu vielen parallel laufenden Programmen der Rechner schon mal eine Guru-Meditation bringt. Gleich nach dem Anklicken des Disketten-Icons, also unmittelbar vor dem Öffnen des ersten Windows, fängt der erste Gag schon an: Hin und wieder erscheint nämlich ein Sprite, das versucht, den Mauszeiger zu erreichen, um ihn entweder an den Bildschirmrand zu schieben oder einzufärben (blauer Cursor auf blauem Hintergrund macht sich besonders gut). Wie bereits erwähnt, ist dieses Programm speicherresident; das Sprite wird Sie die gesamte Zeit begleiten.

FLUCHT nennt sich das erste Programm auf dieser Diskette. Wollen Sie ein Window anklicken, so müssen Sie relativ schnell agieren, denn alle geöffneten Windows flüchten vor dem Mauszeiger. Dies kann man sich ungefähr so vorstellen wie zwei gleichpolige Magnetfelder.

PING, der nächste Gag auf der RW 11, läßt den Mauszeiger über den Bildschirm hüpfen. Der Benutzer hat keine Chance mehr, irgendein Icon anzuklicken.

Wie der Name DRUNKEN MOUSE schon vermuten läßt, handelt es sich hier um einen Mauszeiger, der dem Benutzer weismachen soll, er hätte zuviel getrunken. Der normale Maus-Cursor besteht zwar immer noch und ist auch weiterhin noch zu gebrauchen, aber um ihn herum drehen sich zwei weitere Zeiger...

TARGET verwandelt den Maus-Cursor in ein Fadenkreuz, wie man es von Zielfernrohren her kennt. Betätigt man nun die linke Maustaste, ertönt ein Schuß.

REGENBOGEN 1 und REGENBOGEN 2 sind zwei Programme, die den gesamten Bildschirm einfärben. Der Unterschied dieser beiden Programme liegt darin, daß bei der Version 2 nur Blautöne auf dem Bildschirm ausgegeben werden, während dessen bei Version 1 die komplette Farbskala durchlaufen wird.

SCHMELZEN ist ein Gagprogramm, daß den gesamten Bildschirm, wie hätte man es anders erwartet, zum Zerschmelzen bringt. Alles, was sich auf dem Monitor befindet, läuft nach unten aus und schmilzt wie Butter in der Sonne, so daß zum Schluß nur noch ein weißer Bildschirm übrig bleibt.

Bei KOPF ÜBER dreht sich der Bildschirm um. Alles, was sich vorher in der linken oberen Ecke des Bildschirmes befunden hat, wird, auf den Kopf gestellt, in der rechten unteren Ecke dargestellt. Kurz danach erscheint ein Requester mit dem Schriftzug "Flipped out!", der an eine Guru-Meditation erinnert.

BRÖSELN nennt sich ein weiteres Programm, das für Überraschungen sorgen kann. Hier wird nach kurzer Zeit alles, was sich auf dem Monitor befindet (bis auf die Kopfzeile), in seine Pixelbestandteile aufgelöst, die dann nach unten fallen.

Eine Art Kugelblitz treibt bei dem Programm DEMOLITION sein Unwesen. Alles, was ihm im Wege steht (Icons, Gadgets, etc.), wird zertrümmert. Zudem verändern sich dauernd die Farben des Hintergrundes und der dargestellten Objekte. Das Programm läßt auf diesem Screen keine weiteren Eingaben zu.

Daß es beim Computer genauso zugehen kann wie bei einem Flipper, zeigt das Programm TILT. Hier wird der Bildschirm schräg und verzerrt dargestellt. Auch bei diesem Scherz erscheint ein Requester, ähnlich der Guru-Meditation, mit dem Schriftzug "Tilt!". Nach Betätigen der rechten Maustaste kommt man wieder in den "normalen" Modus.

SAND hinterläßt mehr oder weniger einen Geschicklichkeitsspiel-Eindruck. Drei Behälter, die mit unterschiedlich gefärbtem Sand gefüllt sind, sind nach Anklicken dieses Icon auf dem Bildschirm sichtbar. Die einzelnen Sandpartikel haben nun das Bestreben, dem Mauszeiger überall hin zu folgen. Das Ziel ist es nun, die einzelnen Sandpartikel wieder in die dafür vorgesehenen Behälter zu bugsieren. Zu den Behältern ist zu sagen, daß sie an der oberen Seite nur die Partikel einlassen, deren Farbe sie auch besitzen. Spätestens an dieser Stelle stört das Sprite, das den Mauszeiger immer an den Bildschirmrand schiebt... Dieses Programm läßt sich leider nur mit einem Reset beenden.

ING! heißt ein weiteres Programm auf dieser Diskette, das den User zur Verzweiflung bringen kann. Hier hüpfen die Windows über den Bildschirm, so daß ein Anklicken schier unmöglich wird.

Daß es auch im Weltraum zu Parkschwierigkeiten kommen kann, beweist WORKBENCH LANDER. Ähnlich dem Klassikers Lunar Lander, gilt es bei diesem Spiel, mittels Cursortasten eine kleine Rakete auf der Kopfzeile eines Windows sicher zu landen. In dieser Kopfzeile taucht auch immer wieder ein Kommentar auf (Space is big, Space ist dark, it's hard to find a place to park).

Eine nette Sache ist das Programm SCHATTENWERFER. Hier werden die Windows mit einem Schatten unterlegt, was den 3D-Eindruck erweckt, sie seien nach vorne geholt worden.

Der letzte Gag auf dieser Diskette heißt VIACOM KABELFERNSEHEN. Einmal angeklickt, erscheint auf dem Bildschirm "Schnee", wie man es vom Fernsehen her kennt.

Alles in allem liegt mit der RW 11 eine Diskette vor, die viele lustige Späßchen beinhaltet. Alle Programme können von der Workbench oder vom CLI aufgerufen werden und separat auf eigenen Disketten eingebaut werden. Wer also anderen Amiga-Besitzern eine Freude bereiten will (oder auch nicht) und sich an deren verblüfften Gesichtern erfreuen will, für den kommt diese Diskette wie gerufen.

(br)





COMIC SETTER

Sprechblasen-Stories selbstgestrickt

Kennen Sie auch noch das schreckliche Gefühl, beim Lesen des neuesten Asterix mit Taschenlampe unter der Bettdecke ausgerechnet bei der spannendsten Stelle von Vater oder Mutter erwischt zu werden? Comics – von den einen (meistens denen, die selbst noch nie einen Comic gelesen haben) als Schund verteufelt, von den anderen verschlungen – bilden einen nicht unerheblichen Anteil an verkaufter Literatur. Amiga-Besitzern steht die Welt der Comics nun noch weiter offen, nämlich mit dem ComicSetter; diesmal unter dem Thema: Macht die bunten Bilder selbst.

Hersteller: Gold Disk
System: Amiga (min. 1MB)
Preis: 198,– DM



Abb. 1 und 2: Eigentlich ist die Erstellung eines Comic recht einfach, wenn man es erst einmal verstanden hat...

Comics lesen ist nicht schwer, Comics machen...?

Wenn man einen Comic liest, macht man sich überhaupt keine Gedanken über die geleistete Arbeit, die sich hinter den bunten Bildchen mit den gedankenschweren Sprechblasen verbirgt. Erst die etwas nähere Untersuchung gibt einem zu denken, wieviel Mühe das Zeichnen der bekannten Helden dem Autoren gemacht haben muß. Sind wir bei diesem Geistesblitz angelangt, kommt einem spätestens jetzt der Gedanke, es auch einmal zu versuchen (oder, falls das Zeichentalent gerade ausreicht, einen Kreis möglichst kreisähnlich zu zeichnen, doch auch so ein grafisches Talent wie der Künstler zu haben). Nach den ersten Versuchen allerdings wird die Lust (am Zeichnen) schnell zum Frust, und der geplante Supermann landet im Müllcontainer. An diesem Punkt angelangt, tritt nun der ComicSetter ins Rampenlicht.

Viel Programm für einen Comic

Der ComicSetter wird mit zwei Disketten angeliefert, der Programmdiskette und einer 'Clip Art'-Disk. Einen kleinen Wermutstropfen gleich vorweg: Das Programm läuft nur mit einem Speicher von mindestens 1 MByte. Die Komplexität des Programmes läßt allerdings auch schwerlich eine kleinere Speicherkapazität zu, man muß sich das ganze System tatsächlich als eine Art Comic-Entwicklungsstudio vorstellen, angefangen beim Entwurf über die Rohzeichnung bis hin zum fertigen Comic sind eine Menge Arbeitsgänge erforderlich. Da der ComicSetter fast alle Arbeitsgänge durch enthaltene Vorentwürfe unterstützt, wird dem Programm eben eine Menge Speicherplatz bereitgestellt. Außerdem werden mehrere Einzelbilder in den Hauptspeicher geladen und vom Programm dort auch verwaltet, damit entfällt das umständliche Laden des jeweils aktuellen Bildes. Wie man sieht, gibt es einige Gründe für den 1-MByte-Betrieb, und dem interessierten Besitzer eines A 500 oder 1000 bleibt hier nur die Möglichkeit, seinen Rechner entsprechend aufzurüsten. Aber fangen wir am besten ganz von vorne an.

Am Anfang war das geschriebene Wort

Wir sprechen hier ausnahmsweise mal nicht von den Comics, sondern vom beigelegten Handbuch. Dieses ist zwar in Englisch, jedoch recht verständlich gehalten, jedenfalls was die Sprache betrifft. Beim Durchlesen sollte man jedoch sehr gewissenhaft





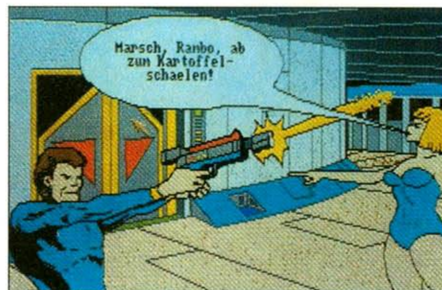
Abb. 3,4,5: Für (fast) jede Szene lassen sich auf den Clip-Art-Disketten gebrauchsfertige Elemente finden und zusammenfügen....

vorgehen und es gut durchlesen, denn ein sofortiges 'Loslegen' endet höchstwahrscheinlich mit einem Fiasko, nämlich einem vorzeitigen Aufgeben. Und das sollte man tunlichst vermeiden.

Vor allem den ersten Rat des Buches sollte man beherzigen und sich je eine Sicherheitskopie der Disketten anfertigen, die übrigens über keinen Kopierschutz verfügen. Dieser findet durch die Eingabe eines bestimmten Wortes aus dem Handbuch (Page xx, Line yy, Word zz – man kennt dies von anderen Programmen) statt. Nachdem man dann zwei doppelte Diskettchen besitzt, geht es los mit den Vorübungen.

Nach dem Start des Programmes erscheint eine ähnliche Arbeitsfläche auf dem Bildschirm, wie man sie von Mal- und Zeichenprogrammen à la Deluxe Paint kennt, mit Icons auf der linken Seiten, die mehrere Funktionen enthalten, einer Titel- und Menüleiste und einem Bildschirm zum Zeichnen. Sieht also alles ganz normal aus, da können wir doch gleich loslegen... Nee, nee, is nich!! Wer ein Comic-Zeichner-Star werden will, der muß erst einmal üben.

In der Titelleiste bekommt unser Kind einen Namen, wenn auch erst einmal den provisorischen UNTITLED 1; auf jeden Fall aber solange, bis uns was Besseres einfällt. Daneben sieht man die aktuellen Koordinaten des Mauszeigers. Sie werden nach dem Laden als Inches (Zoll) dargestellt, können jedoch in Pixel oder Zentimeter umgewandelt werden. Nach dem Drücken der rechten Maustaste erscheint die Menüleiste, die folgende Funktionsgruppen enthält: Project, Edit, Layout, Text, Alter, Preferences, Documents. Diese Funktionsgruppen teilen sich wiederum in eine Menge Einzelfunktionen auf. Hier merkt man sofort, daß man es erstens mit einem ausgeklügelten Programm zu tun hat und zweitens um ein paar Übungsarbeiten nicht herumkommt. Um es vorwegzunehmen: Spätestens an dieser Stelle bedauert man das Vorhandensein eines englischen Handbuches. Trotz der nicht allzu technischen Sprache des Handbuches ist die Arbeit mit dem Programm für den Anfänger ziemlich schwer, denn bevor man sein Werk begutachten kann, müssen einige wichtige Vorarbeiten gemacht werden. Da sei als erstes die zu erstellende Seite (besser gesagt: das Zeichenblatt, denn bevor wir mit Stiften etwas malen, müssen wir ja auch ein Blatt Papier haben) genannt. Ihre Maße müssen dem Rechner mitgeteilt werden und können zwischen Standardmaßen wie DIN A4 und Bildschirmgröße auch Sondergrößen ergeben. Der Rechner zeigt dieses Zeichenblatt durch die Ränder auf dem



Bildschirm an. War vorher der Untergrund schwarz, wird er nun in dieser Umrandung weiß, das 'Papier' liegt also vor uns.

Jetzt müssen wir uns Gedanken über unseren Comic machen, und zwar über die Anzahl der Bilder. Genauso viele Rahmen sind nämlich auf dem Zeichenblatt einzurichten. Das alles kann auch in einem Durchgang geschehen, Hauptsache, die Größe der Seite und die Größen der Rahmen, oder sagen wir besser der Einzelbilder, stimmen. Auch hier wird man sehr schnell merken, wo ein Denkfehler liegt, jedoch ist eine Änderung noch jederzeit möglich. Durch Anklicken mit der Maus und Drücken der rechten ALT- Taste wandelt sich das Einzelbild, in dessen Umrandung sich der Mauszeiger befindet, in ein durch eine unterbrochene Rahmenlinie umrandetes Einzelbild um. An den Eckpunkten befinden sich winzige Kontrollfelder, durch die sich das angewählte Bild verkleinern, vergrößern und verschieben läßt. Hierbei sind nur die Nachbarrahmen wieder anzugleichen. So, genug der Vorarbeit, jetzt geht's ans Eingemachte.

Ob Suite oder City – auf den Hintergrund kommt es an

Auf der beigelegten Clip-Art-Disk befinden sich Grafiken für alle Gegebenheiten, und zwar nicht nur fertige Figuren, sondern auch Körperteile wie Arme, Beine, Köpfe, etc. sowie Hintergrundgrafiken von Räumen, Stadtausschnitten und Zimmern. Bei einem Comic kommt es hauptsächlich auf die handelnden Charaktere an, jedoch wird die Story ziemlich flach, wenn die Szene nicht vor einem geeigneten Hintergrund abläuft. Und diesen suchen wir uns jetzt aus.

Nach Anwählen der Funktion 'Import Graphics' erscheint ein neuer Mauszeiger im angewälten Einzelbild; wir sind also mit der Vorbereitung noch nicht so ganz fertig. Wenn man mal genau überlegt, wird einem auch klar, warum! Jede Grafik wird mit der genannten Funktion eingelesen, wir müssen ihr jetzt natürlich einen Platz im Bild zuweisen. Für unseren Hintergrund brauchen wir das ganze Bild, also ziehen wir unseren 'Platzhalter' von der linken oberen zur rechten unteren Ecke.

Nach dieser kleinen Anstrengung erscheint das Inhaltsverzeichnis der in Laufwerk DF0: eingelegten Diskette. Besitzer eines Laufwerks sollten nun die zweite Diskette einlegen, Besitzer von zwei Laufwerken brauchen nur DF1: anzuwählen. Im Verzeichnis BKGDS (BacKGrounDS) finden wir eine ganze Menge an Hintergrundgrafiken. Haben wir uns für eine entschlossen, laden wir das Bild in den Rechner und lassen es uns auf dem Monitor zeigen. Jetzt sehen wir allerdings nicht das ganze Bild, sondern nur einen Ausschnitt, gehen wir jedoch mit dem Mauszeiger außerhalb des Bildes, so schiebt sich der Bildausschnitt in die gleiche Richtung (rechts, links, hoch, runter). Auf diese Art können wir jeden Teil des Bildes anwählen. Oberhalb des Screen-





Abb. 6,7,8: Die Figuren und ihr Equipment lassen sich aus Einzelheiten erstellen, allerdings hat unsere Heldin ziemlich wenig Garderobe zur Verfügung

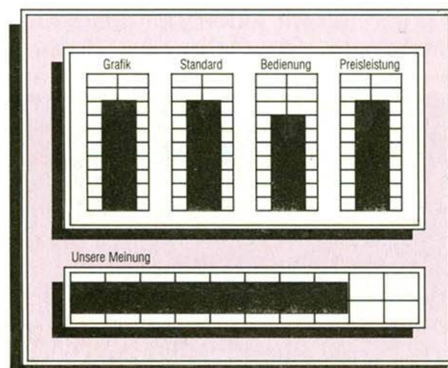
Windows befinden sich Gadgets, die die Auswahl des Bildausschnitts wesentlich erleichtern. Neben der normalen Anwahl mittels des bekannten auseinanderzuziehenden Rechtecks gibt es die Anwahl in der Größe des aktuellen Einzelbildes. Der gewählte Ausschnitt paßt damit genau.

Nach dem Anklicken verschwindet der gesamte Hintergrund, der angewählte Teil erscheint dann im aktuellen Bild. Am besten ist es, nun auch die anderen Bilder mit den gewünschten Hintergründen zu versehen, danach können wir uns nämlich der Hauptsache widmen: der Entstehung unserer Held(inn)en.

Ein rechter Held braucht einen starken Arm, Fuß, Kopf...

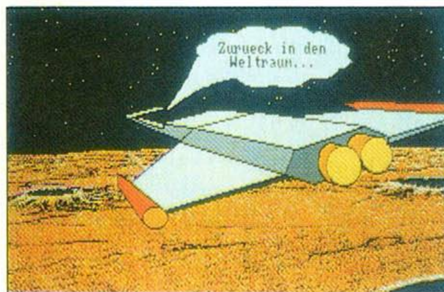
Wie schon gesagt, auf der Clip- Art-Disk befinden sich nicht nur Hintergründe, sondern auch alle Teile eines 'painted Hero' sowie fertige Figuren, männlich und weiblich. Seltsamerweise hat Frau Hero immer einen leichteren Dreß an als Herr Hero, wahrscheinlich soll dies von alleine Pep in die Sache bringen, man fühlt sich jedoch irgendwie in die Zeiten des Flash Gordon versetzt: starke Männer, pralle...

Nun, egal, für den eigenen Comic ist uns nichts zu schade. Für das erste Bild nehmen wir uns Frau Hero vor: Für das Laden der 'Einzelteile' gehen wir genauso vor wie schon mit den Hintergrundgrafiken, also 'Import Graphics' anwählen, Grafikausschnitt herausnehmen und plazieren. Je nachdem, welche Pose oder Aktion gewünscht ist, müssen mehr oder weniger Teile zusammengefügt werden. Sie können ebenfalls verkleinert, vergrößert oder versetzt werden.



Gesprächshohlkörper – die Sprechblasen gehören dazu

Kein Comic ohne Whamm, Pflatsch, Boiing. Zu einem zünftigen Bildabenteuer gehören auch Äußerungen unserer gezeichneten Freunde. Mit dem ComicSetter lassen sich sehr einfach Sprechblasen in die Bilder einbinden. Dazu wählen wir in der Icon-Leiste das Bubble-Icon und klicken es zweimal an. Es erscheint nun ein Auswahlmenü der verschiedensten Sprechblasen. Auch hier sind spezielle Auswahlmöglichkeiten anwählbar. Hat man sich für eine Sprechblasenart entschieden, erscheint das bekannte Kreuzsymbol zum Einrichten eines Platzhalters nun wieder, um der Sprechblase einen Platz zuzuweisen. Hat man einen Platz erkoren, sieht man eine Eingabezeile, in die der Text einzutragen ist.



Was noch zu sagen wäre...

Der ComicSetter ist eine tolle Idee und ein prima Programm. Allerdings gibt es einige Kritikpunkte, die nicht unausgesprochen bleiben sollen. Zum Beispiel:

Leider sind die fertigen Zeichnungen ein bißchen zu flach, um dem Slogan 'Comics selber problemlos erstellen' gerecht zu werden. Zwar gibt es drei Zusatzdisketten, die außer Science-Fiction-Szenen auch noch Aliens sowie äußerlich ähnliche Figuren bekannter Comic-Helden wie Mickey Maus und Konsorten enthalten, diese sind jedoch aus dem Muster gestrickt, aus dem Superhelden und -schurken gemacht werden, und damit hat man nicht allzuviel Auswahl.

Die einzelnen Teile einer Figur lassen sich auch nur in der Form übernehmen, in der sie im Screen zu finden sind, das Programm läßt nur Eingriffe in Form von spiegeln und drehen zu, hier sollte Abhilfe geschaffen werden.

Ein ganz wichtiger Punkt ist das Handbuch, wie schon erwähnt, es hapert nicht am Lesen, sondern am Verständnis. Die Funktionen sind zwar einwandfrei anzuwählen, man sollte sich jedoch auf einige Übungsstunden einrichten. Vielleicht gibt es (Achtung! Wink mit dem Zaunpfahl!) ja doch einmal ein ausführliches deutsches Handbuch dazu.

Genug gemeckert, jetzt mal was sehr Positives: Der ComicSetter kann auch fremde Bilder (sofern sie im IFF-Format vorliegen) bearbeiten, und hier macht sich eine Stärke bemerkbar. Allerdings auch hier ein kleiner Wermutstropfen, und zwar den vom Anfang des Artikels: Zeichnen müßte man können.

Noch eine Anmerkung zum Drucker: Der Ausdruck geschieht über den in Preferences eingestellten Drucker, bei Druckertypen, die nicht mit Preferences zusammenarbeiten, kann also der eigene Druckertreiber angewählt werden.

Kommen wir zum Schluß

Als Zusammenfassung kann man sagen, daß der ComicSetter das Zeichnen eines Comic sehr stark vereinfacht und damit eine wertvolle Hilfe sein kann für alle, die sich mit diesem Genre angefreundet haben. Ist man allerdings kein Zeichentalent, bleibt einem nach Ausschöpfung aller internen Möglichkeiten nur noch, sich jemanden zu suchen, der per Malprogramm für Nachschub sorgt, da auch die Erweiterungsdisketten nichts wesentlich Neues bringen.

Trotzdem überlege ich schon, wem ich eine spezielle Geburtstagskarte schicken soll.

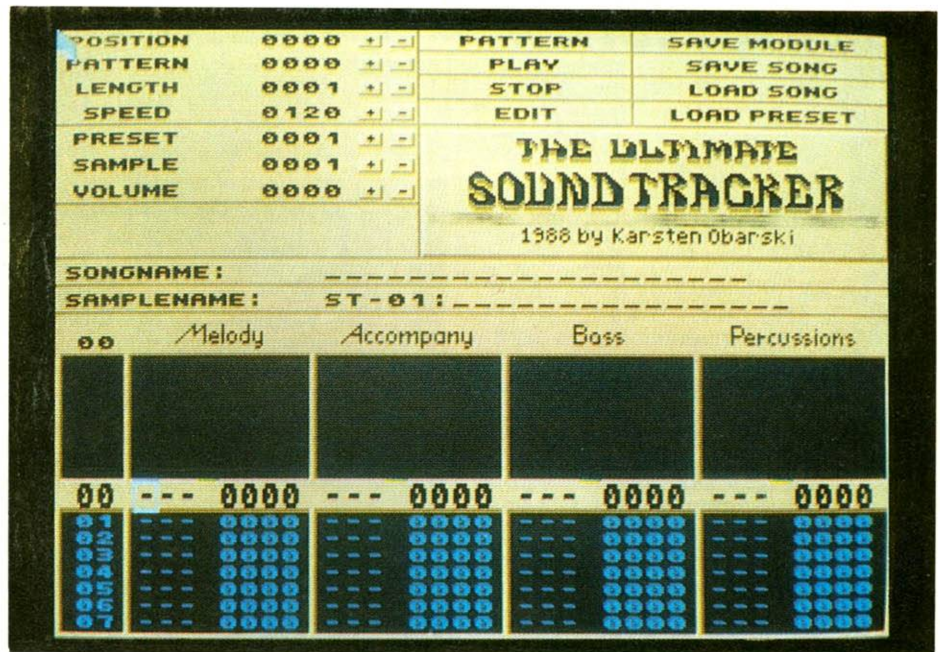
(Jürgen Borngießer/hs)



Bis der Lautsprecher kracht...

The Ultimate Soundtracker – Supersounds im Stück

Hersteller: EAS
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga (512KB)
Preis: DM 99,–



Bildschirmfoto: Amiga

Wenn man sich in der Amiga-Szene mit der Frage "Warum haben Sie sich gerade diesen Computer gekauft?" umhört, erhält man neben der Antwort "Grafik" auch noch leuchtende Augen beim Begriff "Sound". Inzwischen ist auch die Software für diesen Kaufgrund den Kinderschuhen entwachsen, wie viele Neuerscheinungen auf dem Markt beweisen. Manchmal wird allerdings auch ein 'Oldie' (falls man in der Computerwelt davon sprechen kann) noch einmal neu aufgelegt. So geschehen mit 'The Ultimate Soundtracker'. Nehmen wir das Programm doch einmal unter die Lupe.

Neben den Programmen, die sich mit der Eingabe von Noten beschäftigen, gibt es noch Sound-Editoren, die Musikstücke durch das Komponieren von einzelnen Teilen und deren anschließende Zusammenfassung ermöglichen. Zu diesen Programmen gehört auch der Soundtracker, der jetzt in einer aktualisierten und erweiterten Version 2.0 vorliegt. Zwei Disketten findet der Käufer, wenn er die Verpackung öffnet: die Programmdiskette, eine Datendiskette sowie das dazugehörige Handbuch. Handbuch ist eigentlich eine Schmeichelei, doch dazu später mehr. Die Programmdiskette enthält – na was wohl – das Programm, oder besser gesagt, zwei. Die Datendiskette enthält die einzelnen Instrumente, insgesamt 127. Beim Laden wird ein mit dem U.S. (nicht US, sondern Ultimate Soundtracker) erstelltes Stück abgespielt. Ohne den Programmierern allzu nahe treten zu wollen: etwas mehr wäre eine bessere Werbung für das Programm geworden. Ein einfacher Rhythmus zeigt viel zu wenig von der Stärke des Programms.

Nun gut, nach dem Musikbeendungsklicken mit der Maus kann man schließlich wählen, ob man in das Hauptprogramm möchte oder in den PRESET-Editor, indem neue Instrumente erstellt werden können. Wir begeben uns jedoch in den Soundtracker.

Stückwerk – oder Pattern für Pattern

Das Programm zeigt alle auf der Diskette abgespeicherten Sounds an, danach erscheint der Menü- und Editierbildschirm. Da das Programm für PAL geeignet ist, wird der Monitor weidlich ausgenutzt. Im unteren Bereich sehen wir den augenblicklich angewählten Soundteil. Eine kleine Erklärung noch vorweg: Das Programm arbeitet vornehmlich mit einzeln editierbaren Teilen eines Musikstückes, den sogenannten Pattern. Anders als bei bekannten Programmen wie Musik Studio geschieht die Eingabe des Musikstücks nicht über Noten auf einem Notenblatt, sondern Teil für Teil, oder besser Pattern für Pattern, im Editierfeld.

Im Menüteil können wir jetzt auswählen, was wir gerne möchten (wenn man das nur immer könnte!):

- Pattern
- Play
- Stop (möchten wir noch nicht)
- Edit
- Save Module
- Save Song
- Load Song
- Load Preset

Im Augenblick handelt es sich bei diesen Begriffen für diejenigen unter Ihnen, die ein Notenblatt nicht von einem Geheimdienstauftrag unterscheiden können, noch um 'böhmische Dörfer' (wo liegt Böhmen??), doch die Erklärung folgt auf dem Fuß.

Bei 'Pattern' – diesen Begriff hatten wir ja schon, wie wir uns erinnern – handelt es sich dabei um Teile des ganzen Musikstücks. Diese Teile können wir durch Anklicken mit der Maus jetzt abspielen. "Welche Teile?", werden Sie jetzt fragen. Nun, zuerst müssen wir uns einen der beiden Demo-Sounds, die auf der Diskette sind, in den Speicher laden. Dies geschieht natürlich mit der Option 'Load Song', genauso, wie man mit 'Save Song' einen Titel auf Diskette speichern kann.

Für das Üben nehmen wir uns Demo Nummer 2 vor, die erste Demo ist der Trommler, den wir vom Start des Programmes her kennen, da ist nicht allzuviel zu hören. Demo 2 ist der Titelsong des Spieles 'Rallye Master, der auf der Rückseite als Supersound angekündigt wird. Na ja, wir wollen wieder nicht meckern, aber auch hier gibt es Neuheiten. Für Übungszwecke reicht er jedoch völlig aus.

Übrigens sollte man sich von der Data-Disk eine Kopie anfertigen, um den Original-Sound nicht irrtümlich zu überschreiben.

Nach dem Laden ändern sich die Werte im Editierfenster und im Menüteil, das aktuelle Musikstück ist damit angenommen worden. Jetzt hören wir uns das Stück erst mal als Ganzes an, indem wir mit der Maus die Option 'Play' anklicken. Hierbei hören wir auch schon eine Stärke des Programmes: alle Instrumente sind 'gesampled'. Schon wieder Bahnhof mit Abfahrt verstanden? Nicht verzagen, wir sind ja da. Ein 'Sample' ist nichts weiter als eine Art digitaler Aufnahme eines Musikinstruments, welches in Byteform auf der Diskette gespeichert wird, und damit jederzeit

ohne Veränderung wieder eingesetzt werden kann.

Das Ganze hört sich sehr trivial an, ist es auch, zeigt aber, wie man seine Band ohne viel Investitionen zusammenbringt. Ein Sample ist also das Aufnehmen eines Originalinstruments, so daß man es jederzeit vom Aufnahmegerät 'in natura' oder verfremdet wieder abspielen kann.

Unser Soundtracker enthält 127 von Synthesizern erzeugte Instrumente, die sogenannten Presets. Diese Presets lassen sich also mit der Funktion 'Load Preset' auch einzeln laden, logisch, wir wollen ja auch eigene Hits erzeugen. Nachdem wir mit 'Play' die Wände zum Zittern gebracht haben (Sie sollten den Amiga an eine Stereo-Anlage anschließen, falls Sie dies noch nicht getan haben; nur so hat man den vollen Musikgenuß), wird uns auch die Funktion 'Stop' klar. Probieren wir also weiter. Wie schon gesagt, bearbeitet das Programm Pattern einzelne Teile. Um diese Funktion zu wählen, gehen wir mit der Maus auf die Anwahl der Pattern- Nummer, klicken das Editierfeld an und geben jetzt den gewünschten Pattern ein. Dieser wird nach wiederholtem Anklicken des 'Pattern'-Feldes dauernd (oder bis 'Stop') abgespielt. Umgekehrt können wir jetzt allerdings aber auch im aktuellen Pattern herum'tönen', indem wir das 'Edit'-Feld anwählen. Bei der Erstellung der Pattern können wir insgesamt 64 verschiedene auf insgesamt 128 Positionen frei legen, eine ganze Menge Musik also. Jedes Pattern setzt sich dabei aus 64 Sechzehntelschritten zusammen, die von insgesamt 15 Instrumenten gespielt werden.

Die aktuell zu erstellende Pattern-Zeile wird hervorgehoben angezeigt, sie ist mit den Cursortasten durch Scrollen leicht wählbar. In ihr werden die benötigten Eingaben für den Notenwert gemacht. Der Notenwert wird durch Tastendruck erzeugt. Da die Presets immer auf der Tastatur abgespielt werden können (Keyboard), wird der Notenwert der gerade gedrückten Taste übernommen. Des weiteren sind noch Parameter für verschiedene Soundeffekte einzugeben, die den vorher normalen Klang noch auf interessante Weise variieren.

Ein Programm für alle Fälle

Zwei Optionen heben den Soundtracker noch vor anderen Programmen hervor:



Bildschirmfoto: Amiga

Abb. 1: Außer dem eigentlichen Trackerprogramm befindet sich noch ein Sample-Editor auf der Programmdiskette. Mit ihm können eigene gesampelte Sounds ins Programm übernommen werden.

1. Die Möglichkeit, eigene Samples in das Programm zu übernehmen. Die erstellten Samples können dabei von speziellen Programmen übernommen und nachbearbeitet werden.
2. Der REPLAY-Befehl des C-Verzeichnisses. Durch Kopieren dieses Systembefehls z.B. in das Hauptverzeichnis einer Workbench-Copy lassen sich von dort aus Sounds aufrufen. Der Befehl läßt sich zum Beispiel in die Startup-Sequence einbinden und aktiviert einen erstellten Sound im gleichen Verzeichnis. Dieser wird solange gespielt, bis die linke Maustaste gedrückt wird. Programmierer, die sich mit dem Amiga gut auskennen, werden ihre helle Freude an dieser Funktion haben.

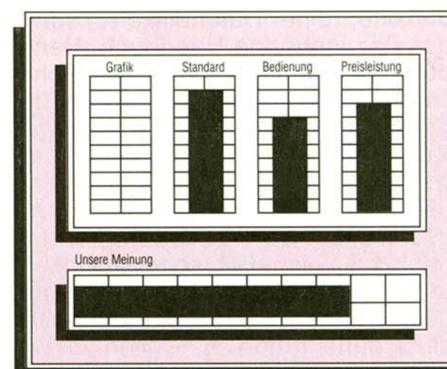
Das Ende vom Lied – fassen wir zusammen

Der Ultimate Soundtracker gefällt einem wirklich gut, allerdings ist das Programm nur dann optimal zu gebrauchen, wenn man in Punkto Hits schon einiges auf dem Kasten hat. Amiga-User, die mit Noten und Tönen nur das Kriegsbeil gemeinsam haben, werden sich sehr schwertun mit dem Erstellen von Pattern und Samples. Und hier sind wir noch mal beim Punkt Handbuch: Dafür, daß dieses Programm schon einen Vorgänger (ältere Version) hatte, fällt das Handbuch äußerst mickrig aus. Hieran hätte wesentlich mehr gearbeitet werden müssen. Die internen Erklärungen verwirren an manchen Stellen mehr, als sie nützen. (Wink mit dem Zaunpfahl, liebe Programmierer: Es reicht nicht, ein gutes Programm zu schreiben, es sollte auch gut dokumentiert sein). Die zwei Demo-Sounds sind ein bißchen wenig, anhand der mitgelieferten Instrumente hätte gut etwas Fetziges gepaßt.

Die Eingabe der Sounds (Pattern) ist gewöhnungsbedürftig. Da nach jeder Eingabe im Notenwert das Pattern-Feld weiterscrollt, kommt man als Anfänger in Kalamitäten. Erst nach einiger Übungszeit wird einem klar, warum die Eingabe so und nicht anders realisiert worden ist. Leider sind die einzelnen Effekteinstellungen bei der Parametereingabe im Handbuch nicht erklärt, hier ist man zu sehr aufs Probieren angewiesen.

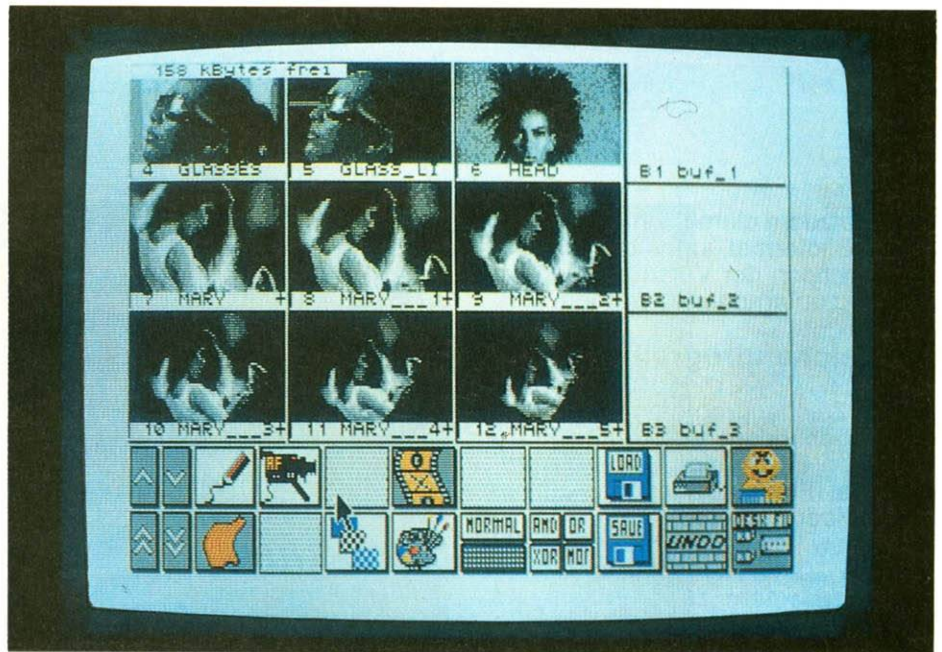
Ansonsten ist der Ultimate Soundtracker eine Bereicherung im Gebiet der Musikprogrammierung, und er wird bei so manchem Amiga-Besitzer einen festen Platz in der Software-Bibliothek bekommen, wobei man jedoch wieder darauf hinweisen muß, daß das Programm wohl mehr auf professionelle Anwendung im Programmierbereich anspielt. So, jetzt ist genug gemeckert, ab jetzt wird nach Herzenslust "gepatternd" und "gesampled".

(Jürgen Borngießer/br)



Imagic

Hersteller: Application Systems Heidelberg
System: Atari ST
Preis: ca. 498,– DM



Bildschirmfoto: Atari ST

Mit IMAGIC soll es dem User ermöglicht werden, ohne große Kenntnisse seiner Maschine, selbst die schrecklichste Grafik in eine interessante Verpackung zu hüllen, so daß jeder sie sehen möchte.

Doch zunächst einmal: Was ist IMAGIC? Schaut man sich die Disketten etwas genauer an, so wird man feststellen, daß eine mit 'Compilerdisk' bezeichnet wurde. Aber was hat denn ein Compiler bei einem Grafikentwicklungsprogramm zu suchen? Ganz einfach, Imagic besteht zum großen Teil aus der Programmiersprache Imagine. Dabei handelt es sich um eine Hochsprache, die, wenn das Programm fertig ist, compiliert und gelinkt werden muß, um das Programm abspielfertig zu machen. Daher der Name Compilerdisk.

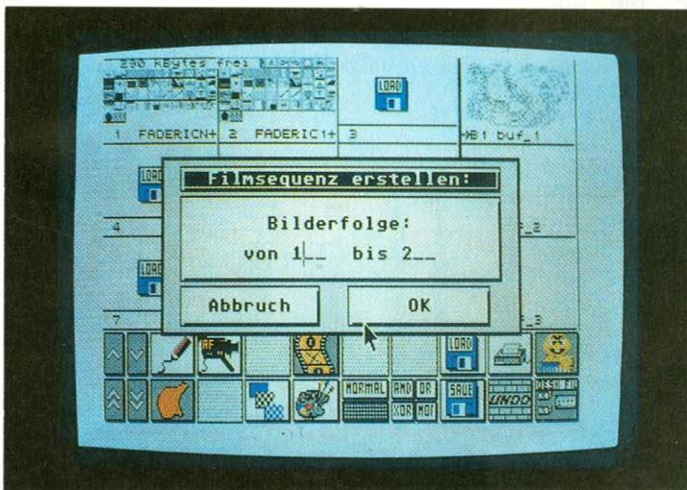
Bis zu 1000 Bilder im Speicher

Mit Hilfe von Imagine und dem Rest des Imagic-Programmpakets lassen sich mehrere Grafiken in beliebiger Form hintereinander abspielen, wiederholen und ineinander überblenden. Laut Handbuch lassen sich bis zu 1000 Bilder in den Speicher des ST packen, die dann mit einer maximalen Frequenz von 25 Bildern pro Sekunde abgespielt werden können. Mit einer beim Film üblichen Frequenz von 24 Bildern pro Sekunde ergibt sich eine Spieldauer von immerhin 41.7 Sekunden. Wiederholt man verschiedene Sequenzen oder läßt sie vor- und rückwärts abspielen, so verlängert sich die Spieldauer erheblich. Falls die Bilder aus dem Speicher heraus nicht dekomprimiert werden müssen, so ist eine Abspielfrequenz von bis zu 71 Bilder pro Sekunde möglich.

Wen die Tatsache überraschen sollte, daß 1000 Bilder in den Speicher eines Atari ST passen sollen, dem sei gesagt, daß Imagic insgesamt zwanzig unterschiedliche Komprimier-Algorithmen zur Verfügung stellt, aus denen der optimale für jedes einzelne Bild herausgefunden werden kann. Falls man angesichts der Tatsache, daß die Befehlserläuterung von Imagine im Handbuch über 200 Seiten in Anspruch nehmen, etwas beunruhigt ist, sei gesagt, daß man zum Erstellen eines fertigen Filmes mit Imagic keinen einzigen dieser Befehle beherrschen muß. Denn neben der Programmiersprache wird auch noch ein komfortabler Editor namens Denise mitgeliefert, der die Erstellung eines Films oder einer Diashow mit allen möglichen Effekten auf einer grafischen Benutzeroberfläche zuläßt (Bild 2).

Mit Denise ist es schon nach kürzester Einarbeitungszeit möglich, die ersten Diashows zu produzieren. Wie vielfältig die Möglichkeiten von Imagic sind, zeigt sich besonders, wenn man den Auswahlbildschirm für die zirka 50 unterschiedlichen Überblendeffekte sieht (Bild 1).

Abgesehen vom normalen Überblenden können die Bilder auch noch von unten nach oben ineinander geschoben werden, von links nach rechts... (Man muß es wirklich gesehen haben, beschreiben ist fast unmöglich.) Diese Effekte können durch Änderung von Parametern in sich noch einmal variiert werden. Bei Denise handelt es sich im Prinzip um eine Bilderdatenbank, die die Bilder eines Films oder einer Diashow enthalten kann und die Bearbeitung jedes einzelnen Bildes zuläßt. In Denise können Bilder aller herkömmlichen Formate eingelesen werden. Von Degas (normal/gepackt), STAD, NEO-Chrome, ART Director, Amiga IFF, GEM Bit-Immage, SIGNUM gepackt bis zu DOODLE und natürlich IMAGIC gepackt.



Bildschirmfoto: Atari ST

Hier können die verschiedenen Überblendeffekte, die Imagic bietet, eingestellt werden.

Falls trotzdem einmal ein ganz exotisches Bildformat auftauchen sollte, so kann noch der Versuch einer Anpassung unternommen werden.

Ein Zeichenprogramm?

Dieses Zeichenprogramm ist in Denise eingebunden und enthält alle wichtigen Funktionen eines Malprogramms (Freihandzeichnen, Linien, Zoom-Modus, Kreise, Füllen, Spraydose usw.). Als Besonderheit läßt sich die Möglichkeit, Blöcke stufenlos zu verkleinern, zu vergrößern und zu drehen,erwähnen. Zudem ist auch noch ein relativ komfortabler Texteditor enthalten, der selbstverständlich auch Blocksatz ermöglicht. Außerdem lassen sich alle Bilder noch an allen erdenklichen Achsen spiegeln.

Was den Denise-Editor noch hervorhebt, ist die Möglichkeit, Bilder untereinander auf alle denkbaren Arten zu verknüpfen und farblich aneinander anzugleichen. Eine besondere Funktion ist noch das Nachbearbeiten von digitalisierten Monochrom-Bildern. Es können nachträglich Kontrast und Helligkeit geändert und somit Fehler ausgebügelt werden. Wer den mit Denise erstellten Programmcode für einen Film noch verfeinern und optimieren will, muß schließlich doch auf die Programmiersprache Imagine zurückgreifen. Wer Pascal oder C beherrscht, dem dürfte das Erlernen der Programmstruktur sehr leicht fallen, denn Imagine ist stark an diese Sprachen angelehnt. Da die Befehle im Handbuch recht übersichtlich angeordnet sind, findet man sich sicher bald mit ihnen zurecht.

Hat man sein Programm optimiert, ist es bereit zum Linken. Hier werden die Grafken und das Abspielprogramm miteinander verbunden und zu einer lauffähigen Imagic-Show gemacht.

Editierbar bis zuletzt

Sollte man bei einer fertigen Show einen Fehler feststellen, so kann man versuchen, ihn auch nachträglich noch auszubügeln. Das Programm, das dies ermöglicht, nennt sich Command Line Interpreter. Mit diesem Command Line Interpreter kann eine Imagic-Show jederzeit abgebrochen und daraufhin bearbeitet werden. Er stellt eine Art von Direkteingabemodus von Imagine dar. Er versteht also alle Imagine-Befehle, bietet aber noch zusätzliche Funktionen, wie z.B. das Mitprotokollieren aller Eingaben auf dem Drucker oder einem externen Speicher. Durch ihn können



Bildschirmfoto: Atari ST

Die grafische Benutzeroberfläche von DENISE präsentiert sich als einfach zu bedienen.

die Parameter von Überblendeffekten geändert und diese somit bis ins letzte Detail perfektioniert werden.

Natürlich dürfen die Abspielmodule für alle drei Auflösungen nicht fehlen. Sie ermöglichen es, eine fertige Imagic-Show auch abspielen zu können. Diese Module dürfen nach Einschicken einer Registrationskarte mit einer eigenen Show sogar weiterverkauft werden. Was Imagic für die Präsentation von Grafiken im professionellen Stil, wie z.B. auf Messen, interessant macht, ist die Tatsache, daß mit Hilfe von Imagic bis zu zweihundertsechzig Atari ST über die Midi-Ports miteinander verbunden werden können, und so zur Steuerung von Monitorwänden genutzt werden.

Bei einer Monitorgröße von 30 mal 30 Zentimetern ergibt das eine Fläche von ca. 23.3 Quadratmetern. Und wenn man auf so einer Fläche eine Diashow ablaufen läßt, kann das schon zum Hinsehen verleiten. Imagic wird mit einem 430 Seiten starken Handbuch und drei Disketten geliefert. Eine Diskette enthält das Programmpaket Imagic, die anderen Grafiken und Demodateien.

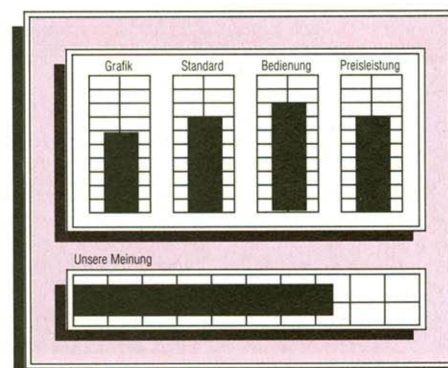
Als Minimalkonfiguration zum Betrieb von Imagic ist ein Atari ST mit mindestens einem MegaByte, wenigstens ein einseitiges 3,5"-Laufwerk angegeben. Da Imagic in jeder Auflösung läuft, ist entweder ein Monochrom- oder ein Farbmonitor nötig. Bevor man Imagic zum erstenmal starten kann, muß es zunächst an die vorhandene Konfiguration angepaßt und installiert werden. Das Handbuch im praktischen Ringordner ist übersichtlich und dank dem Inhaltsverzeichnis, in dem alle wichtigen Funktionen aufgelistet sind, kann man sich recht schnell in Denise einarbeiten. Bemerkenswert ist noch das Vorwort. Es gibt im Stil der Brüder Grimm die Entstehungsgeschichte von Imagic wieder.

Sinn und Zweck

Zu guter Letzt bleibt noch die Frage nach dem Sinn und Zweck von Imagic. Imagic ist sicherlich bestens geeignet, um Diashows und Animationssequenzen zu erstellen oder um den eigenen Bildern mit Hilfe der vielfältigen Möglichkeiten von Denise den letzten Schliff zu geben. Aber welcher relativ normale Anwender macht schon nichts anderes als Diashows mit seinem Computer, und eine Monitorwand wird auch nicht gerade von jedem finanziert werden können.

Da stellt sich einem die Frage, was das alles soll, aber Imagic wurde erschaffen, um zu zeigen, daß man auch mit einem normalen Computer Präsentationen im großen Stil machen kann. Mit Hilfe von Imagic soll die Kreativität der Leute am Computer gefördert werden. So ist Imagic für alle diejenigen gedacht, die Ihrer Kreativität freien Lauf lassen wollen und so Ihren Computer bis auf's Letzte ausnutzen können.

(Andreas Paul/rg)



Videoscape 3D

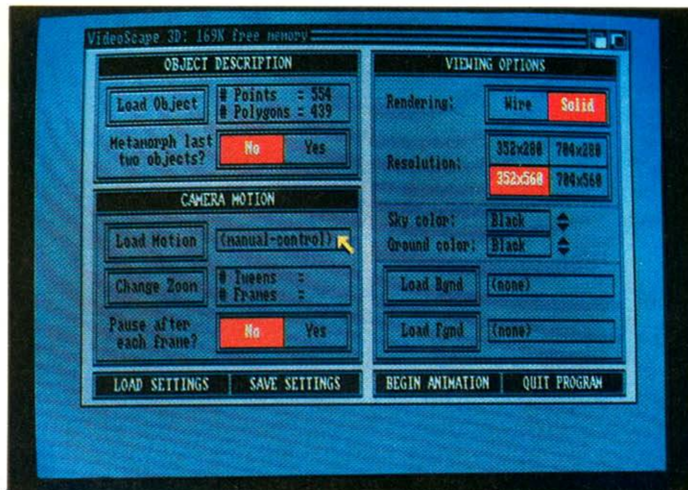
Hersteller: Aegis
System: Amiga
Preis: ca. DM 250,–
Besonderheiten: mindestens 512 KB RAM, Kickstart und Workbench 1.2 und höher

Animationen selbstgemacht

Wer kennt nicht die Animationssequenzen aus dem Fernsehen, die zwischen den einzelnen Werbungen gezeigt werden, oder die Computer-Videoclips, die bei manchen Musikgruppen verwendet werden? Mit Videoscape 3D können Sie nun selbst solche farbigen, dreidimensionalen Objekte gestalten, die Sie ganz nach Belieben auf dem Bildschirm umherwandern lassen können. Videoscape 3D läßt kaum Wünsche offen, so daß man praktisch beliebig komplexe Objekte konstruieren und animieren kann. Jede Amiga-Bildschirmauflösung kann mit diesem Programmpaket ausgenutzt werden. Wollen Sie Ihre Animation auf einem Fernsehgerät ausgeben, stört bei vielen Programmen ein Rahmen um das eigentliche Bild. Dieses Problem umgeht Videoscape dank der Overscan-Technik.

Viele Bilder machen den Film

Aufeinanderfolgende Einzelbilder können gemergt, sprich als Szene zusammmengestellt werden. Somit stellt das Programm ein professionelles Werkzeug für die Erstellung von Animationsprogrammen dar, die Sie



Bildschirmfoto: Amiga

Wer wollte nicht schon einmal Videoclips selbermachen? Mit Videoscape 3D ist es möglich.

problemlos auf Videorekordern aufzeichnen und ansehen können. Hierzu muß gesagt werden, daß Aufzeichnungen von Composite-Videosignalen auf PAL-Videorekordern beim Amiga 500 nur mit dem Videomodulator A 520 möglich sind. Beim Amiga 2000 können Sie auch diesen Videomodulator benutzen oder aber eine spezielle Videokarte verwenden. Amiga-1000-Besitzer benötigen keine Zusatzhardware zur Aufzeichnung der Composite-Videosignale.

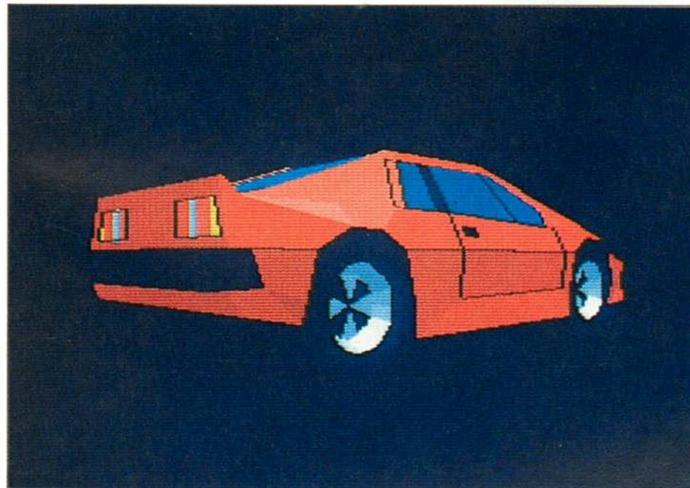
Um mit Videoscape 3D eine Animation zu erzeugen, sind folgende fünf Schritte nötig:

1. Dreidimensionale Objekte erzeugen.
2. Bewegungsangaben des Objektes festlegen.
3. Bewegung der Kamera festlegen.
4. Einzelne Bestandteile zusammenfügen.
5. Ansehen und Aufzeichnen der Szene.

Punkt eins dürfte wohl klar sein, hier gilt es, ein gewünschtes Objekt zu erstellen. Sie müssen die jeweiligen Eckpunkte Ihres dreidimensionalen Vielecks angeben, die dann vom Programm aus verbunden werden. Diese Vielecke können auch mit Farben ausgefüllt werden. Diese Daten müssen Sie dann als Objekt-Geometriedaten abspeichern.

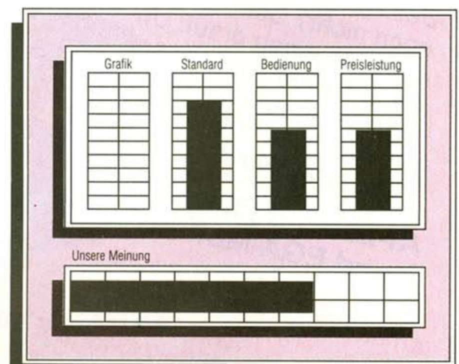
Punkt zwei dürfte wohl auch aussagekräftig genug sein. Man kann beliebige Wege im Raum beschreiben, auf denen man dann seine Objekte wandern lassen kann. Nur der Anfangs- und der Endpunkt müssen bestimmt werden, und schon geht die Reise des Gegenstandes los. Auch Rotationen oder komplexe Bahnen können beschrieben werden. Das Programm errechnet die Einzelsequenzen des Objektes ganz von selbst. Das ganze speichern Sie als Objekt-Bewegungsdatei.

Punkt drei beschreibt den Blickwinkel und den Punkt, von dem aus Sie das Objekt beobachten wollen. Diesen Punkt können Sie, wie das Objekt selbst, wandern lassen. Wie bei Punkt zwei werden diese Angaben in



Bildschirmfoto: Amiga

Objekte, die Sie dann animieren wollen, sind mit dem im Softwarepaket enthaltenen Programm Designer 3D einfach und schnell erzeugt.



einer Kamera-Bewegungsdatei abgelegt.

Punkt vier ermöglicht Ihnen, die eigentliche Animation zusammenzustellen. Hier können Sie die kleinen Feinheiten, die in Ihrer Szene vorkommen sollen, vornehmen. Sie laden die einzelnen Objekt- bzw. Kameradateien ein, und können nun bestimmen, welche Bildschirmauflösung verwendet werden soll, aus welcher Richtung die Lichtquelle scheinen soll, ob und wie stark die Kamera zoomen soll, ob ein Boden und ein Himmel gezeichnet werden soll und wenn ja, mit welcher Farbe er ausgefüllt werden soll, ob IFF-Bilder als Hintergrund und/oder Vordergrund eingelesen werden soll, ob die Form eines Objektes innerhalb einer Szene verändert werden soll und ob die Einzelphasen, aus denen die Szene besteht, automatisch oder manuell geschaltet werden sollen.

Haben Sie all diese Punkte hinter sich gebracht, können Sie sich Ihr Produkt endlich ansehen und auf einem Videoband aufzeichnen. Hier können Sie jede Einzelphase der Animation betrachten und der gesamten Szene den letzten Schliff geben. Ebenfalls eine nützliche Sache ist das während einer Abspielphase mögliche Abspeichern eines Bildes im IFF-Format.

Fazit

Videoscape 3D ist ein Programmpaket, das dem Käufer viel zu bieten hat. Deswegen ist auch der Preis dementsprechend. Drei verschiedene Objekteditoren dienen zu Erstellung von eigenen Objekten. Das mitgelieferte Programm Designer 3D ist zudem eine Erweiterung des ehemaligen Public-Domain-Programmes ROT, was bedeutet, daß Objekte, die mit diesem Programm erstellt wurden, auch in Videoscape 3D konvertiert werden können. Viele Objekte sind schon auf der Diskette vorhanden, die Sie problemlos weiterverarbeiten können. Das ausführliche deutsche Handbuch läßt kaum Fragen offen, und bietet selbst technisch weniger versierten Leuten einen gut erklärten Einblick in die komplizierte Welt des 3D-Grafik-Handling. Videoscape 3D fällt in den Bereich der professionellen Anwendersoftware, die auch für den Heimgebrauch genutzt werden kann. Hier steht ein Werk zur Verfügung, mit dem Sie in der Lage sind, ganze Filme zu kreieren. Die Komplexität Ihrer Animationen hängt ganz von dem Speicherbereich Ihres System ab. Je mehr Speicher Sie besitzen, desto besser können Sie das Programm ausnutzen, und desto länger können Sie Ihre Clips gestalten. Wenn Sie Animationsfiles aufzeichnen wollen, muß Ihr Rechner mindestens mit einem MB RAM ausgerüstet sein.

Leider konnten wir aus Platzgründen nicht auf alle Einzelheiten dieses überaus komplexen Softwarepaketes eingehen, weisen aber darauf hin, daß Videoscape 3D seinem Preis gerecht wird, wenn nicht sogar mit teureren Produkten mithalten kann.

(br)

Impressum

Herausgeber
Christian Widuch
Chefredakteur
Heinrich Stiller
Stellvertretender Chefredakteur
Markus Matejka
Redaktionsleiter
Stefan Ritter
Redaktion
Bernhard Rinke (br), Robin Goldmann (rg)
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe
Joachim Freiburg, Robert Marz, Jürgen Seibel, Wolfgang Fröde, Hans-Werner Fromme, Jürgen Borngießer, Detlev Burghardt, Antje Hink, Andreas Paul, Norbert Suhl
Schlußredaktion
Renate Köberich
Redaktionsassistenz
Anke Kerstan (ke)
Produktionsleitung
Gerd Köberich, Helmut Skoupy
Satz
Claudia Küllmer, Silvia Führer, Martina Siebert, Gabriela Joseph, Marcus Geppert, Heidemarie Kohlhaas
Layout
Yvonne Hendricks, Patricia Reifenhausen, Michael Grebenstein
Reprografie und Gestaltung
Margarete Schenk, Manuela Eska, Dieter Schnobl, Silvia Erbrich, Andrea Gundlach
Werbegrafik
Mohamed Hawa, Petra Biehl
Titelbild
Copyright Rainbow Arts
Artwork: Celal Kandemiroglu
Illustration
Heinrich Stiller
Comic
Reinhard Alff, Peter Schaaff
Fotografie
Christian Heckmann, Klaus Jatho
Bildarchiv
Heike Meister
Lektorat und Endredaktion
Susanne Mias, Dagmar Wilhelm
Anzeigenverkaufsleitung
Wolfgang Schnell
Anzeigenverkauf
DMV-Verlagsbüro München
Zaunkönigweg 2c,
8000 München 82,
Telefon: (0 89) 4 39 10 87,
Telefax: (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig, Monika Schöbel, Jens Dhein
Anzeigenverwaltung und Disposition
Andrea Giese, Karina Ehrlich, Susanne Eska
Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.1 vom 01.01.89.
Anschrift Verlag/Redaktion »JOYSTICK«
DMV Daten und Medien Verlag
Widuch GmbH & Co. KG
Fuldaer Straße 6, 3440 Eschwege,
Telefon: (05651) 80 09 – 0 * Telefax: 05651 – 80 09 – 33
Vertrieb
VERLAGSUNION
ERICH PABEL – ARTHUR MOEWIG KG (VPM)
Friedrich-Bergius-Straße 20
Postfach 5707
6200 Wiesbaden
Druck
Druckerei Jungfer, 3420 Herzberg
Bezugspreise
Einzelpreis DM 6,50/sfr 6,50/ ÖS 52,–
Abonnementpreise
Die Preise verstehen sich grundsätzlich einschließlich Porto und Verpackung.
Inland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 64,–
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 32,–
Europäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 90,–
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 45,–
Außereuropäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 120,–
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 60,–
Bankverbindungen:
Postscheck Frankfurt/M: Kto.-Nr.: 23043 – 608
Raiffeisenbank Eschwege: BLZ: 522 603 85,
Kto.-Nr.: 2457008
Die Abonnementbestellung kann innerhalb einer Woche nach Auftrag beim Verlag schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist reicht der Poststempel. Das Abonnement verlängert sich automatisch um 6 bzw. 12 Ausgaben, wenn es nicht mindestens 6 Wochen vor Ablauf beim Verlag schriftlich gekündigt wird.

Spielen Sie gerne?

Lieben Sie es, stundenlang in Fantasiewelten und fantastischen Szenarien zu versinken?
Lieben Sie es, unbekannte Welten zu erkunden und sie zu kartografieren?
Mögen Sie es, in unterirdischen Verliesen oder in fernen Welten nach sagenhaften Schätzen zu suchen?

JA?

Dann sind Sie unser Mann oder unsere Frau.
Wir suchen ständig Tips und Tricks, Pokes, Landkarten und Lösungswege zu Computerspielen.
Also, wenn Sie Lust haben, an der

JOYSTICK Helpline

mitzuarbeiten, dann schicken Sie uns doch einfach Ihre Tips & Tricks.

DMV-Verlag
JOYSTICK Helpline
Postfach 250
3440 Eschwege

Die Inserenten

Termine:

Anzeigenschluß für die Ausgabe 6/89 ist der

23.03.'89

Der Erscheinungstermin ist der

10.05.'89

Im nächsten Heft



Willow – die lang erwartete Filmumsetzung liegt nun endlich vor. JOYSTICK hatte Gelegenheit zu einem ausführlichen Test. Lassen Sie sich von JOYSTICK in die Welt dieses spannenden Arcadenadventures entführen.

Kriegs- und Strategiespiele

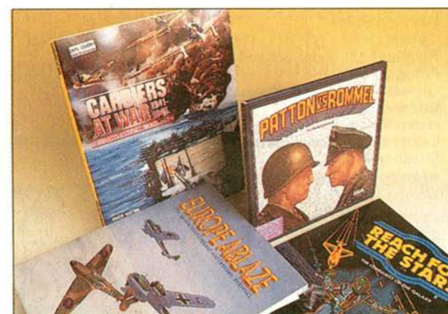
Dieses Spielgenre gewinnt immer mehr begeisterte Anhänger. JOYSTICK hat für Sie die Charakteristika dieses Genres untersucht und stellt die besten Strategiespiele vor.

Parser

Im nächsten Heft erfahren Sie alles Wissenswerte über Parser. Wir sind der Frage nachgegangen, wie diese Einrichtung Ihre Eingaben umsetzt.

Telespielkonsolen

Auch in der nächsten Ausgabe von JOYSTICK wieder brandheiße Informationen zu neuen Telespielen. Freuen Sie sich jetzt schon auf Trojan (N.E.S.), das neue Kampfspiel von Capcom.



Strategie- und Kriegsspiele sind beliebt. Trotz der fragwürdigen Thematik gelangen immer mehr Spiele dieses Genres auf den Markt. Ein Grund für JOYSTICK, diesen Bereich einmal genau unter die Lupe zu nehmen.



Der USA-Konsolenmarkt boomt. Wissenswertes aus diesem Bereich, der oft auch Akzente für den deutschen Markt setzt, stellen wir Ihnen in der nächsten Ausgabe von JOYSTICK vor. Freuen Sie sich jetzt schon auf brisante Informationen zu neuen Games.

Die nächste Ausgabe von

Joystick

liegt ab

12. April

bei Ihrem Zeitschriftenhändler.

HANNOVER MESSE CeBIT'89
8. - 15. MÄRZ 1989
Wir stellen aus:

Der Weg lohnt sich!
DMV verschenkt jetzt Chips
Halle 7, Stand E 50

TOOLBOX

Beherrschen Sie Ihre Maschine!

Nr. 1/88-89 — 18,– DM 145 ÖS 18 sfr — DMV Verlag

EDITION TOOLBOX

· Amiga · Atari · 68000 · Macintosh ·

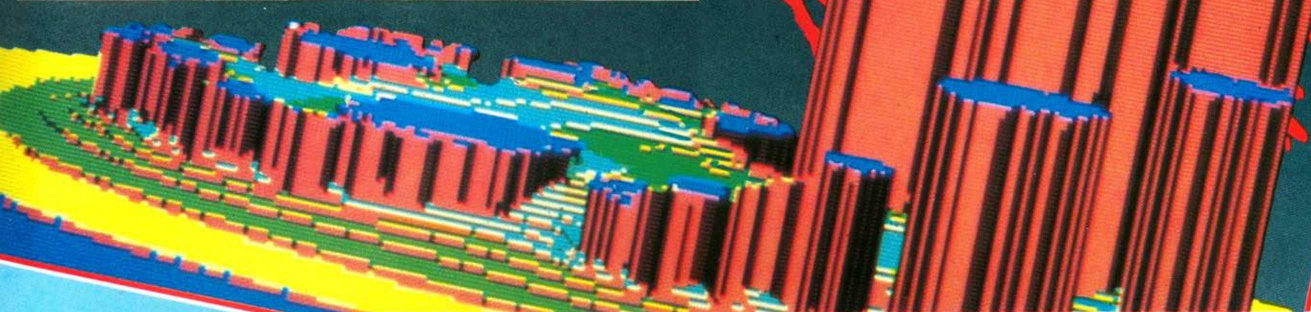
AMIGA:
– Virus-Schutz zum Abtippen
– Multitasking FileRequester

ATARI ST:
– Simulationen
– Shapes in GFA-Basic

Projekt FRAKTAL
– mit Weltrekord "Apfelmann" in 7 Sekunden

Grundlagen 68000 – Tips & Tricks auch für den Apple Macintosh

Das starke Interesse der 68000er Programmierer machte diese Sonderpublikation notwendig. Wer seine Maschine oder Anwendungen programmieren will, findet hier neue Tips, Anregungen, aktuelle Software-Reviews und vor allem Programme erster Güte!



Aus dem Inhalt:
CLIST – Ein Desktop-Accessory für Programmlistings
Fensterverwaltung – Windows mit ST Pascal +
Duellieren – oder GEM leichtgemacht
Game of Life – Die bekannte Simulation mit GEM-Qualitäten
Simulation Planetenflug – Masse, Geschwindigkeit und Schwerkraft
Animation auf dem Atari ST – Flackerfreie Shapes in GFA-Basic
Projekt Fraktal – Schnelles Programm in Megamax Modula-2 und Portierung auf M2Amiga und Amiga-WELTREKORD: Apfelmännchen in 7 Sekunden
ACU-mausgesteuerter Compiler – C-Compileroberfläche
Universeller Multitasking-FileRequester in M2Amiga
Undercover Viruskiller mit eigenem Task
DoRequest – Trickreicher AutoRequester
AmigaDOS – Fenster mit Zwittereigenschaften
M2Amiga-Inline-Code per Programm

* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Produkte berechnen wir für das Inland DM 3,– bzw. für das Ausland DM 5,– Porto und Verpackung.
–Bitte benutzen Sie die Bestellkarte–

Wem das Abtippen der Listings zu fehlerträchtig ist, der bestellt die DATABOX zum Heft.

DATABOX Atari ST
Best.-Nr. 3503 29,– DM*
DATABOX Amiga
Best.-Nr. 3502 29,– DM*
TOOLBOX
Edition 68000
Best.-Nr. 3501 18,- DM
* (unverbindliche Preisempfehlung)

Bücher
Software
Zeitschriften

Postfach 250
3440 Eschwege

DMV Daten- und Medienverlag

Kupplung – Gang rein – los geht's!

Lombard



rally



Haarnadelkurven, die einem bei rasanter Geschwindigkeit das Blut in den Adern gefrieren lassen.
Ein 300-PS-Ford, Gruppe A Sierra Cosworth, startet in einem Rennen, wo Sekundenbruchteile entscheiden. Fünf Etappen – über gefährliche Gebirgspässe, durch dunkle Wälder – und das bei Nacht und Nebel!
Atari ST, Amiga + PC.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken
JOY 4/89
Name: ______________________
Straße: ______________________
PLZ: __________ Ort: __________
An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft



Das Programm